

www.shpil.com

мы с вами одной кровью

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 2
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

вампирия камарилья

FlatOut

гонки со смертью

D&D: Dragonshard

возвращение в Подземелье

Prince of Persia: Warrior Within

еще одни пески времени

ПОСТЕРЫ



ISSN 1609-90002



9 771609 900008 02>

Подписной индекс — 23852

<http://ua.lge.com>



Кращий двигун створює
краще враження від машини.

Інколи найголовніше сховано всередині.



Найбільш яскраве та чітке в світі зображення
на LCD моніторах. FLATRON f-ENGINE



Чіп, що покращує зображення.

**Більш чітке та чисте зображення
з FLATRON f-ENGINE**

Перший в світі покращуючий зображення чіп для
LCD моніторів. Вас вразять гарний колір, гарні
образи та гарне зображення, все це з меншим
ефектом розмитого контуру, ніж будь-коли.



FLATRON™ LCD
L1730P 17" TFT LCD Monitor

Дистриб'ютори:

Київ "Даталюкс" (044) 249-63-03, • "ОРСІ" (044) 230-34-74,

Запоріжжя "Рома" (061) 224-02-64,

Одеса "Алгрі" (048) 37-97-07, • "Прексім Д" (048) 777-22-77.

Центральний сервісний центр "Лагуна сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19



INTRO

by Olmer

Пока все, по итогам столь теплых и странных декабря и января, пугают друг друга ужасами глобального потепления и мирового потопы, мы, как крайне гуманное издание, решили всех взять и успокоить.

Угмонитесь! Да, потоп будет. Но все обойдется.

Итак, наш прогноз на 2012 год, когда землю окончательно зальет водой:

Американцы быстро соорудили себе плот, привлекая к этому низкооплачиваемых мексиканских рабочих и нелегальных вьетнамских иммигрантов. Плавают они, конечно, фиговенько, но зато всё согласно Американской Конституции. Плот назвали Великим Ковчегом Демократии, а генеральным спонсором стала компания «Найк» со слоганом: «Найк: Каждой твари – по паре».

Китайцы решили эту проблему радикальнее. Они выписали общенациональный подряд – каждый гражданин в положенное время вышел на улицы со своей кружкой и отпил положенное количество мирового океана. Ну, короче, какие у Китая могут быть проблемы?

Эти события так же сыграли на руку украинской экономике. Мы очень выгодно сменили у глупых русских партию гниловатой древесины на сотню вагонов отличнейшего краснодарского красного кирпича, наварив на этом еще и нефиговый процент. Ха-ха-ха! – наш ковчег из кирпича получится и красивее, и прочнее, чем у кацапов! Правда, некоторые аналитики высказывают опасения, что восточный сосед нас опять где-то нагрел. Некоторые из них идут в своих предположениях даже дальше и утверждают, что кирпич вполне может быть... не краснодарский.

А белорусы так ничего и не заметили. Потому что они там и без того все потерявшие, что мама дорогая. Правда, официальные СМИ обнародовали слухи, бродящие в народе: «Кажется... у нас опять мировой катаклизм. Впрочем, данные не проверенные – все еще уточняется, и пока что-либо сказать сложно».

CNN и BBC продолжают вещать в своем духе: «Погода остается преимущественно солнечной и сухой. Не считая огромных цунами, приносящих человеческие жертвы. Ой, мы сказали «огромные цунами, приносящие человеческие жертвы»?! Ну что вы, конечно же мы хотели сказать: кушайте огромные конфеты-цукаты и обнимайте друзей! Ведь на улице отличная погода! Сухо и замечательно. А сейчас к новостям моды. Так какие же акваланги актуальны в этом сезоне?»

Содержание

Эхо планеты		
	News+	2
	Музыкальное чтение	8
	Columbia Бразерс	58
Девушка месяца		10
Абзац февраля		12
МегаGame		
	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	14
Ждем-с!		
	D&D: Dragonshard	24
	Poacher	38
To play or not to play		
	Prince of Persia: Warrior Within	30
	FlatOut	40
	MTX Mototrax	42
Службачка		
	Сводки с киберспортивного фронта	44
	Bemani – танцы нового поколения	46
	Bemani – полигонные испытания	49
Чуваак!		
	Сергей Михалок	50
Cell-o-Fan		
	3 миллиона друзей ДЖИНС!	52
Animania		
	Двадцать танкистов и одна веселая подруга, не считая «Бонапарта»	54
	АнимеNews	56
	Koji Morimoto	57
Железный Вoom!		
	DigiPlayer GV-L601:	
	МИНИ плеер для МЕГАфотоманов	60
	Гениальная клавиша	61
	Мобильный, быстрый, вместительный	62
	Многоформатный DVD-привод MSI DR16-B	63
Раздача слонов		
	Мегаконкурс	64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтот;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – не плохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

«За стеклом»... монитора

Чем людям так нравится игра Sims? Девочки любят играть в «симв» из-за того, что это похоже на игру в куклы – это, в общем, симулятор взрослой жизни. Так что это их игра по умолчанию. Ребята любят играть в Sims по разным причинам – некоторые просто любят играть и выигрывать, и им все равно в чем выигрывать. Главное – результат. Некоторые из них любят руководить. И если в других играх руководство людьми абстрактное (либо люди на людей не похожи, либо руководишь только чем-то одним), то тут – самое непосредственное и полноценное. Поэтому все любят Sims. И для того чтобы стать полным симулятором реальности, этой игре не хватает только одного – реальности.

И вот «симвские» издатели – компания Electronic Arts – решили сделать последний шаг в этом садо-мазо и позволить геймерам управлять настоящими, всамделишными живыми «симами». Для этого компания хочет поселить одну «американскую семью» в доме, показывать круглосуточно по телевизору их жизнь и позволить зрителям-геймерам управлять этими несчастными. Для того чтобы выбрать один из нескольких вариантов «следующего хода», зрителям нужно будет звонить на определенный номер. За какой «ход» проголосует больше зрителей, то и будет делать герой программы.

Идея ясна – полное подчинение одной несчастной семьи воле толпы. Интересно, что будут делать устроители этого reality show, если большинство его «юзеров» будет как наш Max Pagan, который играет в «симв» примерно 15 минут, а они умудряются утонуть, спогреть или помереть с голоду.

Ждать придется дольше

Облажались разработчики Silent Hunter 3 – грозились они выпустить игру еще в феврале, но говорят, не успеют. Придется вам, любители путешествий по подводному миру в виде консервов, подождать

до праздника святого Патрика – аж до 17 марта.

Точно так же придется подождать ролевика с музыкально-поэтическим названием «Корни» – the Roots. Раньше говорили, что игра выйдет еще этой зимой (крайним сроком выхода было заявлено 28 февраля), зато теперь говорят, что игра выйдет во втором квартале. То есть, фактически, игра может появиться у нас на прилавках летом или даже позже.

Подробности о Myst 5: End of Ages

Прощайтесь с «Мистом» – пятая часть станет последней,



и после нее «Миста» больше не будет... Замечательная была авантюра, особенно по старым меркам. Сейчас сам жанр не настолько популярен, как тогда, когда вышел первый Myst. Но все равно немного грустно...

Игра продолжит цепь событий, которая освещалась в четвертой части, и нам придется восстанавливать древнюю цивилизацию D'ni. Она, как это традиционно бывает в романтических играх, погибла во время какого-то катаклизма.

Игра обещает быть красивой: разработчики уверяют, да и скрин (или это арт?) ничего. Если учесть, что разработчики обещают сделать упор именно на красоту и сюжет, а не на продвинутую боевую систему, то игра должна быть красивой по-любому. Готовится также облегченная версия игры для Pocket PC – так что владельцам наладонников можно будет не только книжки читать и музыку слушать в минуты уединения с мини-компом, но и играть в полноцен-



ную игру. Myst 5 выйдет скорее всего осенью, в пик сезона продаж игр.

«Червивая» Team17

Компания Team17 Software «пугает» очередными приключениями червячков. По их словам, уже этой весной выйдет Worms 4: Mayhem. Это, в общем-то, будут те же самые червячки. Только в профиль: появится в игре пять локаций, 25 миссий, 20 мультиплеерных карт. Обещают улучшить

Собирались мы вечерами, выбирали расы и начинали строить шаманов, конников, собирать ягоды... Эх, веселые времена были...

Вспомнить вместе с нами «молодость» © смогут все ветераны киберспорта и любители RTS, – Ensemble Studios объявила о том, что она уже два года работает над Age of Empires 3!

В основе игры будет заложен период завоевания Америки, из которого происходят игральные расы – Франция, Испания, Великобритания и еще пять рас. Можно предположить, что это будет Португалия, Нидерланды, возможно, кто-то из скандинавов. Оставшимися, возможно, будут какие-то инки и ацтеки. Что характерно, расы «Америка» не будет ☺.

Игра будет построена на основе Age of Mythology, но движок ее будет в корне переработан: графика будет сильно улучшена. Физическим движком игры будет Havok 2, поэтому можно ожидать большой интерактивности мира.

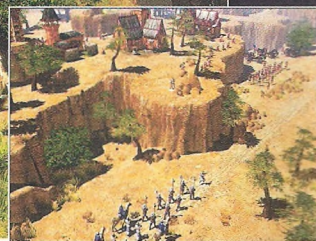
Экономически игра будет не сильно сложной, но крайне отличающейся от предыдущих версий. Появится такая штука, как «столица», больше привычная для пошаговых стратегий типа «Цивилизации».

Выход запланирован на четвертый квартал этого года.

3D-камеру, которая в прошлой части была не очень. Улучшится графика, анимация персонажей и оружия. В общем, новая радость для поклонников червей.

Age of Empires

В далеком 1998 году, когда нашего журнала еще не было, но издательство уже существовало и было самым крупным ИД в Украине по технике, самой популярной сетевой игрой в нашем издательстве был именно Age of Empires.



Винайди свій стиль гоління

Як ти думаєш, за що ця шведська дівчина любить цього шведського хлопця? А ти придивись, яка в нього борідка! Сьогодні навіть серед нащадків вікінгів не залишилось жодного прихильника непролазних хашів. Хочеш бути стильним? Класична борода плюс оригінальні ідеї – і ти вже інша людина! Усе, що для цього треба – правильний інструмент та ноу-хау.



В основі всього – круті ідеї!

Класична «єспаньйола», англійською goatee – невелика гостра борідка – коротша чи довша, ніколи не вийде з моди. Тож немає значення, який варіант обрати – з «єспаньйокою» ти виглядатимеш МЕГАстильно. А ще залиш маленький клаптик волосся під губою, англійською soul patch – якщо це ще неосвоєна територія. Цей невеличкий штрих у поєднанні з вусами і борідкою (чи навіть без них) позитивно вплине на твій рейтинг. Перевір, чи всі елементи «єспаньйоки» мають чіткі контури.

Сімдесяті повертаються! А з ними і головна ознака тих часів – баки! Варіантів безліч, тільки встигай відрощувати! Короткі й тонкі, довгі й широкі, трикутні, квадратні, вертикальні, горизонтальні – обирай сам, що тобі більше пасує! Бонус: спробуй об'єднати баки з бородою.

З баками округле обличчя виглядає більш вузьким. Триденна щетина та чіткі лінії додають мужності. «Єспаньйола» з маленьким клаптиком волосся на підборідді пасує до овального обличчя.

Підказка: симетрія – запорука стилю. Використай лінії свого обличчя! Твої губи, кутики рота, ніс, брови, скроні – найкращі орієнтири для ідеально стильної борідки.

Купу ідей та підказок знайдеш на сайті www.shaveyourstyle.com

Як це зробити?

Найпростіший шлях до стильної борідки – тример та суха електробритва, щоб піна не заважала контролювати процес. Переконайся, що твоя шкіра

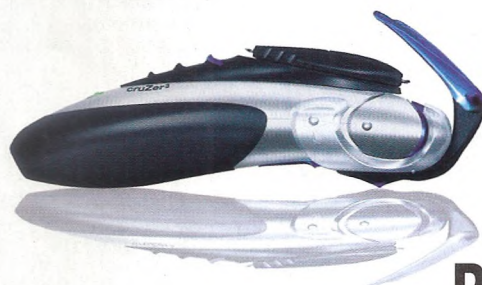
чиста й суха. Застосуй тример, щоб отримати потрібну довжину волосся. За допомогою бритви без насадки попрацюй над контурами та лініями. Наприкінці начисто поголися між усіма "декоративними елементами". Найкраще це робити натягуючи шкіру та тримаючи бритву під кутом 90°. Потім вмийся теплою водою – і готово!

Бритва - все в одному для твого стилю

Braun cruZer³ – це і бритва, і стайлер, і тример водночас. Зі стайлером ти можеш робити дві справи: широким боком створювати точні лінії, а вузьким – складні візерунки. Braun cruZer³ абсолютно безпечний – можна голитися навіть у душі, не ризикуючи порізатися. Мало того, з його допомогою навіть древній вікінг дав би раду своїй бороді!

Якщо перші результати будуть трохи кудлаті – поздоров себе з винаходом нового стилю або спробуй ще! Примірай нові обличчя. Не вдалося одразу досягнути ідеальної форми – не сумуй! Щетина швидко відростає, і вже за кілька днів ти знов готовий до експериментів!

Винайди свій стиль гоління!



Braun cruZer³

BRAUN

Якість. Надійність. Дизайн.



Безліч нестандартних ідей на сайті www.shaveyourstyle.com

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

МЕЛОДІЇ, ЩО ПОМІЧЕНІ ЛІТЕРОЮ "F", – ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. ВСІ ІНШІ – МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ: ЩОБ ЗАМОВИТИ МЕЛОДІЇ З ЛІТЕРОЮ "F", НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXXX F).

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

- SG126893 ВІА ГРА-МИР О КОТОРОМУ Я НЕ ЗНАЛА ДО ТЕБЯ F
- SG126894 ВАЛЕРІЯ&СТАС ПЕХА-ТЫ ГРУСТИШЬ F
- SG126804 BRITNEY SPEARS-MY PREROGATIVE F
- SG126373 DANZEL-PUMP IT UP F
- SG126808 EMINEM - JUST LOSE IT F
- SG126553 ІРИНА ДУБЦОВА-О НЕМ F
- SG127035 РАЗОМ НАС БАГАТО... F
- SG126883 RAMMSTEIN-АМЕРІКА F
- SG126885 SCOOTER-SHAKE THAT F
- SG126811 СПЛИН-МІ СІДЕЛИ І КУРИЛИ F

ТІЛЬКИ ВІД LOGIZMO!

- SG103982 TARKAN-DUDU F
 - SG1126 TARKAN-HUP F
 - SG1128 TARKAN-KUZU KUZU F
 - SG1132 TARKAN-UNUTMAMALI F
-
- SG105200
 - SG125543
 - SG125399
 - SG125561

НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

- SG126494 АНІ ЛОРАК-ТРИ ЗВУЧНИХ СЛОВА F
- SG126505 АНЮТА СЛАВСКАЯ-ПТИЦЕЛОВ F
- SG126497 АЛЕНА ВИННИЦЬКА-РАССВЕТ F
- SG126727 АЛБИ-С ЧИСТОГО ЛИСТА F
- SG126465 ВІА ГРА І В. МЕЛАДЗЕ-ПРИТЯЖЕННЯ БОЛЬШЕ НЕТ F
- SG126549 ВІА ГРА-БИОЛОГИЯ F
- SG126493 В. СЕРДЮЧКА-ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО F
- SG126464 ВЕРКА СЕРДЮЧКА І ГЛЮКОЗА-ЖЕНИХА ХОТЕЛА F
- SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА(МЮЗІКЛ "ЗОЛУШКА")-ДАЖЕ ЕСЛИ ВАМ НЕМНОГО ЗА ТРИДЦАТЬ... F
- SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА-ТУК,ТУК,ТУК F
- SG126504 ВВ-ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ F
- SG126506 ДРУГА РІКА-ВЖЕ НЕ САМ F
- SG126492 ІРИНА БІЛІК-ПОМІНИ F
- SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗИ-ДІВЧИНА F
- SG126496 РУСЛАНА-ДИКІ ТАНЦІ F
- SG126498 СКРЯБІН І БІЛІК-МОВЧАТИ F
- SG126510 С. КАКАРЧУК-Я ДУ ДОДОМУ F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

- SG126775 АЛЕКСА - ГДЕ ЖЕ ТЫ F
- SG126784 АНАСТАСІЯ СТОЦКАЯ - ВЕНЫ РЕКИ F
- SG126487 АЛЛА ПУГАЧЕВА-ХОЧЕТСЯ F
- SG126732 А-СТУДИО-НОЧЬ ПОДРУГА F
- SG126467 ВАЛЕРІЯ – РАДУГА-ДУГА F
- SG126485 ВАРУМ І АГУТИН-Я БУДУ ВСЕГДА С ТОБОЮ F
- SG126771 ВАЛЕРІЯ - ПЕРЕЛЕЙ ВОДА F
- SG126555 В. БУТУСОВ-ДЕВУШКА ПО ГОРОДУ F
- SG126564 В. ВЫСОЦКИЙ-ДИАЛОГ У ТЕЛЕВИЗОРА F
- SG126729 ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО-ВСЕ РЕШЕНО F
- SG126773 ГЛЮКОЗА - ОЙ, ОЙ F
- SG126926 ДИМА БИЛАН-НА БЕРЕГУ НЕБА F
- SG126890 ДМИТРИЙ МАЛИКОВ-ВИШНЕВАЯ СМОЛА F
- SG126472 ДМИТРИЙ МАЛИКОВ-НЕ СКУЧАЙ F
- SG126895 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ-НОВОГОДНЯ F
- SG126781 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ-ЖЕСТОКИЙ РЭП F
- SG126731 ЖАСМИН-КАПЛЯ ЛЕТА F
- SG126486 ЖАСМИН-САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ F
- SG126886 ЗАЦЕПИН&КАДЫШЕВА-ШИРОКА РЕКА F
- SG126560 ИВАНУШКИ-ВОТ ЭТО КИНО F
- SG126548 И. ПИРЦХАЛАВА ЛОНДОН - ПАРИЖ F
- SG126557 ЗЕМФИРА-НЕБО МОРЕ ОБЛАКА F
- SG126469 КОРНИ-С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВИКА F
- SG126559 КОРНИ-КОРНИ F
- SG126563 КАТЯ ЛЕЛЬ-СТОЯТЬ БОЯТЬСЯ F
- SG126565 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-ЭТО ПРОСТО СОН F
- SG126772 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ -ТЫ БУДИ МЕНЯ F
- SG126475 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-ГУБКИ БАНТИКОМ F
- SG126908 ЛЮБЕ&С. БЕЗРУКОВ-БЕРЕЗЫ F

- SG126889 ЛЮБЕ-ПО ВЫСОКОЙ ТРАВЕ F
- SG126783 МИХАИЛ КРУГ -ЗОЛОТЫЕ КУПОЛА F
- SG126779 МИРАЖ - МУЗЫКА НА СВЯЗАЛА F
- SG126488 НЕПАРА-БОГ ТЕБЯ ВЫДУМАЛ F
- SG126730 ПРЕМЬЕР МИНИСТР-ДВА БИЛЕТА В ЛЕТО F
- SG126483 ПРЕМЬЕР-МИНИСТР НАТАШКА F
- SG126774 ПРОПАГАНДА - КВАНТО КОСТА F
- SG126489 ПРОПАГАНДА-СУПЕРДЕТКА F
- SG126470 REFLEX- НОН-СТОП F
- SG126547 SMASH-OBSESSION F
- SG126912 SMASH-FAITH F
- SG126733 СТАС ПЕХА-ОДНА ЗВЕЗДА F
- SG126888 С. РОТАРУ-НЕБО ЭТО Я F
- SG126511 С. РОТАРУ-БЕЛЫЙ ТАНЕЦ (REMIX) F
- SG126782 УМАТУРМАН -ПРАСКОВЬЯ F
- SG126812 УМАТУРМАН - ПРОСТИТЬСЯ F
- SG126561 ФАБРИКА-ДЕВУШКИ ФАБРИЧНЫЕ F
- SG126552 ФАБРИКА-ЛЕЛИК F
- SG126907 ФАБРИКА 5-КРУТО ТЫ ПОПАЛ F
- SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ-А ТЫ ВСЕ ХДЕШЬ F
- SG126777 ШУФУТИНСКИЙ - НАКОЛОЧКА F
- SG126728 НІ-НІ-БІЛЕТ F
- SG126778 КЮРІЙ ТИТОВ - ПОНАРОШКУ F

ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

- SG107162 ФЕН-ШУЙ МУЗЫКА ВІПРУ F
- SG107164 СПІВ ПТАХІВ F
- SG107165 МЕКСИКАНСКА ХВИЛЯ F
- SG107166 ДВЕРНИЙ ДЗВІНОК 1 F
- SG107167 ПОСТРІЛ F
- SG107168 ЦЕРКОВНИ ДЗВОНІ F
- SG107171 КОСМІЧНА РАКЕТА F
- SG107173 БАРАБАН F
- SG107174 ДЗВІНОК СТАРОВИННОГО ТЕЛЕФОНУ F
- SG126440 СІРЕНА F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

- SG126925 5 МИНУТ-КАРНАВАЛЬНАЯ НОЧЬ F
- SG126516 17 МГНОВЕННИЙ ВЕСНЫ-ПЕСНЯ О ДАЛЕКОЙ РОДИНЕ F
- SG41275 АМЕЛИЕ 2 F
- SG126551 БРИЛЛИАНТОВАЯ РУКА-ПОМОГИ МНЕ (ТАНГО) F
- SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ-ГОСПОЖА УДАЧА F
- SG126768 БРИГАДА - TRIPLEX F
- SG126769 БУМЕР - МОБИЛЬНИК F
- SG126785 ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ F
- SG120622 BRAVEHEART F
- SG126765 ДОРОГАЯ МАША БЕРЕЗИНА F
- SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА-ЕСТЬ ТОЛЬКО МИГ F
- SG126786 CHICAGO F
- SG120626 DESPERADO F
- SG68127 JAMES BOND F
- SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F
- SG120410 KILL BILL F
- SG126514 КАВКАЗСКАЯ ПЛЕННИЦА-ПЕСНЯ ПРО МЕДВЕДЕЙ F
- SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
- SG126735 МИМИНО-ЧИТО-БРИТО F
- SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
- SG53897 GOOD BAD UGLY MOVIE F
- SG123554 PRETTY WOMAN F
- SG126744 ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F
- SG4948 PINK PANTHER F
- SG80250 ROCKY F
- SG83841 MUPPET SHOW F
- SG127070 М/Ф ПРОСТОКВАШИНО-КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ F
- SG53266 STAR WARS F
- SG126567 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН - У ПРИРОДЫ НЕПЛОХОЙ ПОГОДЫ F
- SG126813 СЕКС И ГОРОД F
- SG120658 ТОРГУН F
- SG120657 ТИТАНИК F
- SG126766 ТРОЯ F
- SG126749 УТОМЛЕННЫЕ СОЛНЦЕМ F

ФОЛЬКЛОР

- SG126566 ТУМ БАЛАЛАЙКА F
- SG126568 ШАЛАНДЫ ПОЛНЫЕ КЕФАЛИ F
- SG126740 В МИРЕ ЖИВОТНЫХ F
- SG126741 ТИ Ж МЕНЕ ПІДМАНУЛА F
- SG126746 АХ, ОДЕССА F
- SG126747 ЛЕЗГІНКА F
- SG126748 ОЧИ ЧЕРНЫЕ F
- SG126738 7-40 F

- SG126739 М/ПКА F
- SG126736 ГИМН UEFA F
- SG126737 БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ! F

СПРАВЖНІ ПІСНІ

- SG103982RN TARKAN - DUDU
- SG87331RN 50 CENT - IN DA CLUB
- SG111694RN 50 CENT - P.I.M.P.
- SG112865RN BENNY BENASSI - SATISFACTION
- SG111637RN BEYONCE - BABY BOY
- SG104774RN BREATHE - TECHNO
- SG121336RN BRITNEY SPEARS - TOXIC
- SG47316RN BOMFUNK - MC'S FREESTYLER
- SG69870RN DJ SENTELLO - MIX
- SG155228RN KYLIE MINOQUE - SLOW
- SG104038RN SEAN PAUL - GET BUSY
- SG54776RN SHAGGY - HEY SEXY LADY

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

- SG983 ABBA-LAY ALL YOUR LOVE ON ME
- SG126726 ALCAZAR-THIS IS THE WORLD WE LIVE IN F
- SG126581 A-TEENS-I PROMISED MYSELF F
- SG87331 50 CENT-IN DA CLUB F
- SG111694 50 CENT-P.I.M.P.F
- SG126896 ABBA-HAPPY NEW YEAR F
- SG126763 A-HA - LIFELINES F
- SG106900 AMR DIAB-HABIBI F
- SG39216 ANASTACIA-COWBOYS AND KISSES F
- SG126910 ANTIQUE-TIME TO SAY GOODBYE F
- SG91953 ANGELA DIMITROU-MARGARITES F
- SG107311 ANGELA DIMITROU & AMR DIAB-ELEOS
- SG120559 ATOMIC KITTEN-IF YOU COME TO ME F
- SG68947 AVRIL LAVIGNE-COMPLICATED F
- SG68948 AVRIL LAVIGNE-I'M WITH YOU F
- SG105084 AVRIL LAVIGNE-LOSING MY GRIP F
- SG981 A-HA-TAKE ON ME
- SG126570 ANASTACIA-LEFT OUTSIDE ALONE F
- SG115757 BASSTOY-RUNNIN F
- SG15759 BESAME MUCHO F
- SG47316 BOMFUNK MC'S-FREESTYLER F
- SG119969 BLACK EYED PEAS-SHUT UP F
- SG126571 BLACK EYED PEAS-LET'S GET IT STARTED F
- SG126762 BLUE - BUBBLIN F
- SG70398 BOB MARLEY-NO WOMAN NO CRY
- SG121336 BRITNEY SPEARS-TOXIC F
- SG115567 BRITNEY SPEARS-ME AGAINST THE MUSIC F
- SG122741 BRITNEY SPEARS-I GOT THAT BOOM BOOM F
- SG126761 BRITNEY SPEARS - OUTRAGEOUS F
- SG12108 BRITNEY SPEARS-I LOVE ROCK AND ROLL
- SG126572 BRITNEY SPEARS- EVERYTIME F
- SG112865 B. BENASSI-SATISFACTION F
- SG126753 B. BENASSY-HIT MY HEART F
- SG126751 BEYONCE- NIGHTLY GIRL F
- SG104938 BEYONCE & JAY Z-CRAZY IN LOVE F
- SG111637 BEYONCE-BABY BOY F
- SG53884 B.MCFERRIN-DON'T WORRY BE HAPPY
- SG12659 BONEY M-SUNNY F
- SG126911 BODIES WITHOUT ORGANS-LIVING IN A FANTASY F
- SG126909 BLUE-CURTAIN FALLS F
- SG47296 BRANDY&RAY-ANOTHER DAY IN PARADISE
- SG11695 BUTTERFLY BOUCHER-I CAN'T MAKE ME F
- SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY-I KNOW WHAT YOU WANT F
- SG126574 CHRISTINA MILIAN-DEEP IT LOW F
- SG87333 CHRISTINA AGUILERA-BEAUTIFUL F
- SG126805 CHRISTINA AGUILERA FEAT MISSY ELLIOT - CAR WASH F
- SG104971 CHRISTINA AGUILERA - FIGHTER F
- SG104972 COLDPLAY-CLOCKS F
- SG25063 CRAIG DAVIDS-7 DAYS F
- SG103819 CRAZY TOWN-HURT YOU SO BAD F
- SG997 CRISS ISAAC-BLUE HOTEL
- SG115741 CRISTAL SIERRA-PLAY NO MORE
- SG126897 DARREN HAYES-POPULAR F
- SG25101 DAVID BOWIE-HEROES
- SG13627 DAVID BYRAN-LASY
- SG126575 DA BUZ-DANGEROUS F

- SG11169 DAVE GAHAN-I NEED YOU
- SG124366 D 12-BIGGER THAN MY BODY F
- SG115748 DANIELA MERCURY-RAPUNZEL F
- SG105085 DARE-CHIHUAHUA F
- SG126884 DESPINA VANDI-COME ALONG F
- SG32876 DESPINA VANDI-GEIA F
- SG118092 DIDO-WHITE FLAG F
- SG11671 DIDO-LIFE FOR RENT F
- SG126807 DIDO - SAND IN MY SHOES F
- SG104035 DJ BOBO-CHIWAWA F
- SG69870 DJ SENTELLO-SENTELLO DJ MIX F
- SG126576 EAMON F*K IT F
- SG126920 EAGLES-HOTEL CALIFORNIA F
- SG126923 ELTON JOHN-ALL THAT I'M ALLOWED F
- SG80241 E. PRESLEY-HUNKA HUNKA BURNING LOVE
- SG115577 EAGLE EYE CHERRY-SKULL TATTOO F
- SG5326 ENRIQUE IGLESIAS-TRES PALABRAS F
- SG39251 ENRIQUE IGLESIAS-HERO F
- SG126585 ENRIQUE IGLESIAS-NOT IN LOVE F
- SG10875 EMINEM-STAN F
- SG117509 EMINEM-8 MILE
- SG47333 EMINEM-THE REAL SLIM SHADY
- SG10877 EMINEM-THE WAY I AM
- SG126754 EVANESCENCE-GOING UNDER F
- SG17982 FAITHLESS-INSOMNIA
- SG39254 F. SINATRA-STRANGERS IN THE NIGHT
- SG126577 FRANKEE-F.U.R.B (FUCK YOU RIGHT BACK) F
- SG105087 JENNIFER BROWN-WEAK F
- SG126759 JASSICA SIMPSON-TAKE MY BREATHE AWAY F
- SG126758 JENNIFER PACE-THESE DAYS F
- SG83840 JAY Z FEAT. BEYONCE-BONNIE AND CLYDE F
- SG87337 JANIS JOPLIN-MERCEDES BENZ F
- SG116713 JAY Z-LA LA LA F
- SG52979 J. LOPEZ-JENNY FROM THE BLOCK F
- SG39273 J.LOPES-IF YOU HAD MY LOVE
- SG39274 J. LOPEZ-LET'S GET LOUD
- SG104706 J. LOPEZ-I AM GLAD F
- SG63365 J. LOPEZ-I'M GONNA BE ALLRIGHT F
- SG111702 JEWEL-INSTITUTION F
- SG111705 JUNIOR JACKY-SAMBA F
- SG70634 J. TIMBERLAKE-CRY ME A RIVER F
- SG118088 JORI HULKHOEN-DK 7 F
- SG125915 GEORGE MICHAEL-AMAZING F
- SG10882 GEORGE MICHAEL-CARELESS WHISPER
- SG17979 GERI HALLIWELL-IT'S RAINING MEN
- SG64458 GLORIA GAYNOR I WILL SURVIVE F
- SG126760 GUNTHER-DING DONG SONG F
- SG126580 G. GATES-I HAVE GOT NO SELF CONTROL F
- SG126578 G.MICHAEL-FLAWLESS (GO TO THE CITY) F
- SG126814 IN GRID - MILORD F
- SG126579 HOOBASTANK-THE REASON F
- SG126583 KELIS-TRICK ME F
- SG69875 KITARO-SILK ROAD F
- SG121340 KELIS-MILKSHAKE F
- SG126756 KEANE-SOMEWHERE ONLY WE KNEW F
- SG115751 KMC-I FELL SO FINE F
- SG115578 KRAFTWERK-TOUR DE FRANCE F
- SG111710 K. MANTRONIX-HOW DID YOU KNOW F
- SG13625 KYLIE MINOQUE-LOVE AT FIRST SIGHT
- SG80249 KYLIE MINOQUE-COME INTO MY WORLD F
- SG126573 KYLIE MINOQUE-CHOCOLATE F
- SG126922 KYLIE MINOQUE-I BELIEVE IN YOU F
- SG12115 LIA CRUZ-LA VIDA ES UN CARNAVAL F
- SG115753 LADYBIRD-DANGEROUS TO ME F
- SG31822 LAS KETCHUP-ASEREJE F
- SG115580 LIMP BIZKIT-BEHIND BLUE EYES F
- SG115587 LINKIN PARK-NUMB F
- SG115463 LUCERNA-PAPI CHULO F
- SG126742 LA CUCARACHA F
- SG105088 MADONNA-HOLLYWOOD F
- SG90364 MADONNA-AMERICAN LIFE
- SG125922 MADONNA-LOVE PROFUSION F

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті WWW.LOGIZMO.COM.UA

ЛОГОТИПИ

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

ЗРОБИ СВІЙ МОБІЛЬНИЙ ЦІКАВИМ, ЗМІНИ ЙОМУ ОБЛИЧЧЯ!

ПОРАДУЙ СВОГО ДРУГА - НАДІЙШЛИ ЙОМУ ЦІКАВЕ ПОВІДОМЛЕННЯ!



108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



ЗАВАНТАЖИТИ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP. (Для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар - 466 0 466, для абонентів УМС - 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

СУМІСНІСТЬ З МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕФОНІВ

Чорно-білі логотипи, монофонічні мелодії та графічні повідомлення сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110 та 5110. **SAMSUNG:** D410, C110. **Кольорові заставки** сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA:** C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG:** E700, E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100. **SIEMENS:** M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. **LG:** G7100, G5400. **PANASONIC:** X70, GD87. **SONY-ERICSSON:** K500i, K700i, Z600. **Анімаційні повідомлення** сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA:** C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG:** E700, E715, C100, C110, D410, X100. **SIEMENS:** M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. **LG:** G7100, G5400. **PANASONIC:** X70, GD87. **Поліфонічні мелодії** сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. **SAMSUNG:** E700, E715, C100, C110, S500, D410, A800, X100. **SIEMENS:** A55, S55, SL55, CL50, C60 C62, MC60, A60, SX1. **MOTOROLA:** T720i, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. **LG:** G7100, G5400. **PANASONIC:** X70, GD87. **SONY-ERICSSON:** K500i, K700i, Z600. **Живі звуки** сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. **SONY-ERICSSON:** K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600.



Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ці на - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
м. Київ, вул. Солов'янка, 73

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)



Борись за право развлекаться!

Beastie Boys в последнее время засветились не то чтобы неоднократно. Вообще, складывается такое впечатление, что парни сдули с самих себя пыль и наконец-то решили заняться делом. Ведь уже который год у них выходит альбом за альбомом, а вот как-то нет той популярности образца 1986 года, когда у нас бабахнул Чернобыль, а у них – новый альбом, проданный тиражом 4 млн. только в США и только за 1986 год.

Теперь что-то сдохло там, в Америке, и бунтари решили пойти против самого святого в США – против фаст-фудов. Адам Яч, к примеру, поставил на себе бесчеловечный эксперимент, под названием Super-size Me – рекламу этого полудокументального фильма, полу-реалити-шоу, можно увидеть по MTV. Эксперимент состоял в том, что Яч на протяжении месяца питался только в McDonald's.

Ясное дело, что «мак» – дело здоровое, если хочешь пере-

биться без обеда и при этом не страдаешь от диабета. Но для постоянного питания только «маковскими» продуктами нужно иметь железное здоровье – об этом и рассказывает фильм. «Если все время жрать котлеты с булками и сладкой водой, то можно отбросить копыта», – на личном примере доказывает Яч.

А вот остальные трое участников – Ad Rock, Mike D и MCA, станут участниками видеоигры NBA Street V3 от EA Sports. Будущая игра – сим стритбола, выйдет почти на всех платформах, и, кроме участия в качестве игравельных персов, ребята из Beastie Boys перезапишут для саундтрека свою композицию An Open Letter to NYC.

Радости от заводного Andrew W.K.

Самый заводной из рокеров, Andrew W.K., записывает музыку, а не только ведет свое шоу на MTV, участвует в записи саундтреков к разным безбашенным фильмам (например, его трек We want fun пошел в работу к звуковой дорожке знаменитого американского шоу Jackass) и развлекается.

Сейчас он работает над концертным диском, куда войдут композиции из его двух полноценных альбомов и другие композиции, записанные во время его живых концертов. После этого он засядет за студийный альбом. Последняя его работа The Wolf наве-

ла шороху, и хочется верить, что и новый альбом будет таким же заводным и сумасшедшим. Драйву Andrew W.K. не занимать!

Снуп Догг – все для футбола!

«Назвался спонсором – давай деньги» – первое правило добровольных обществ. А уж если организовал какую-то структуру, то давай уж занимайся ею. И не говори, что не можешь – это никого не волнует. Вот и знамый реппер Снуп Догг взялся за организацию и поддержку Молодеж-



ной Футбольной Лиги США, а теперь придумывает способы, чтобы вбабахать в нее денег. На сайте Снупа на первой странице первая надпись гласит «Хотите поддержать МФЛ? Давайте деньги!». Но такой ацки идейный маркетинговый ход, как вымогательство, видно, дает не

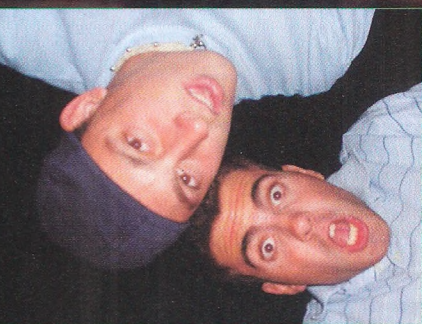
столько денег, сколько хотелось бы. Поэтому Снуп решил продавать свидание с самим собой.

Любой чел может попробовать на аукционе на сайте Stubhub.com купить встречу с Снуп Доггом (гангста-реппер Снуп обещал не стрелять в поклонника как минимум первые пять минут встречи), билеты на концерты звезды и даже пропуск за кулисы – последняя фишка пользуется большой популярностью у поклонников из-за рубежа.

Как это «Кто такой Лучано Паваротти»?!

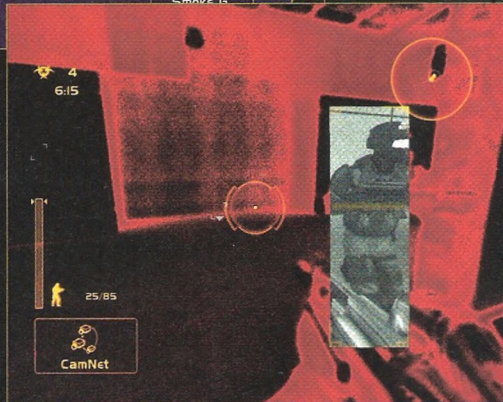
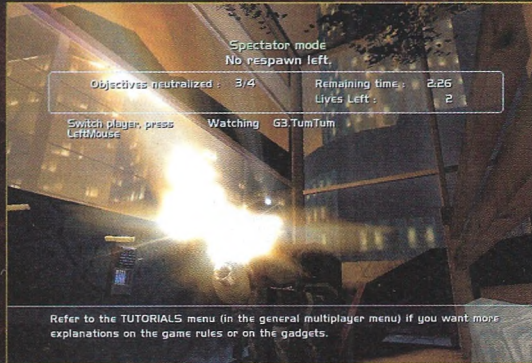
Вконец озвездевший итальянский тенор Лучано Паваротти решил на закате собственной сценической карьеры выступить в Киеве. На пороге своего 70-летия, которое тенор отмечает 12 октября, он решил провести ряд прощальных концертов, после чего предаться семейной жизни со своей новой молодой женой Николеттой Мантовани. Кроме того, если сил хватит, синьор Паваротти будет заниматься благотворительностью и преподаванием. И вот 17 марта Лучано Паваротти выступит в киевском Дворце культуры «Украина».

Знаем мы эти прощальные концерты. Алла Пугачева и Иосиф Кобзон уже прощались со сценой, и чем все закончилось? От талантища отказаться не так просто! Оно себе дорогу найдет...



ЭТИ ИГРЫ СТОИТ ПОДОЖДАТЬ

Splinter Cell: Chaos Theory



Gran Turismo 4



Battlefield 2



МУСС "УТРАТЬ" СЮБРАААА



VAMPIRE
THE MASQUERADE
BLOODLINES

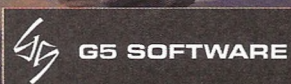
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

- Альтернативна історія: наслідки ядерної катастрофи, що настала внаслідок військового рішення Карибської Кризи 1962 року.
- Оперативний покроковий режим (TBS) і тактика реального часу (RTS) в одній грі.
- 40 сценарних місій та безмежна кількість випадково-генеруємих місій в чотирьох військових кампаніях на боці СРСР, Франко-германського союзу, Китаю, союзу США та Великобританії.
- Достовірно відтворена техніка 60-х років: танк Т-55, винишувач «Фантом», літаки МіГ-19, і Су-17, «Об'єкт-279» та ін.
- Нові тип бойових одиниць: вертольоти, ракетні війська, розвідувально-диверсійні групи та війська хімічного захисту.
- Можливість захвату ворожої техніки під час бою.
- Зони ураження, що впливають на справність техніки та боєздатність особового складу



© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 G5 Software. Ця гра розроблена компанією G5 Software. Всі права захищені
© 2004 Nival Interactive. Цей продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.
Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive.

Абзац февраля



Creed: Битва за Савитар

Жанр: FPS

Системные требования:

Pentium III 733 МГц, 256 Мб,
64 Мб 3D Video

Э-э-эм, ну... Что такое Creed, поклонникам шутеров особо объяснять не надо. Редкостный... клон не совсем удачного FPS с треском провалился, не оправдав возложенных на него надежд.

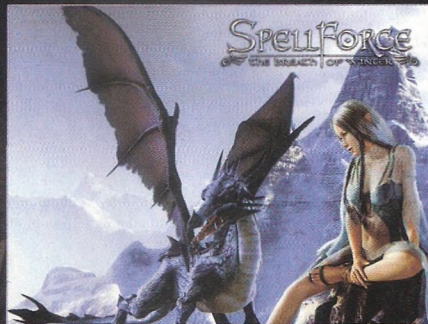
Ожидать чего-либо экстраординарного от дополнения, однажды попавшись на рекламный трюк, — поистине бессмысленно. Посредственная графика, ничем не выдающийся звук, целая куча недоработок. И вообще, «Битва за Савитар» сделана по принципу «наша песня хороша, начинай сначала». Обещанные нововведения буквально приходится выискивать с фонарем и микроскопом. Если кто-то балдеет от третьесортных шутеров, то эта игра именно для них!

Armies of Exigo

Жанр: RTS

Системные требования:

Pentium III 733 МГц, 256 Мб,
64 Мб 3D Video



Как уже говорилось ранее, Armies of Exigo не является каким-либо особенно новым веянием в жанре стратегий. Уж очень многое разработчики позаимствовали из WarCraft. Однако в итоге получилось более чем пристойно. Неплохая графика, удачный аудиоряд, занятный, но немного скучный геймплей и, что самое главное, весьма гуманные системные требования.

Spell Force: The Breath Of Winter

Жанр: RTS/RPG

Системные требования:

Pentium 4 2,6 ГГц, 512 Мб,
128 Мб 3D Video

Продолжение оригинальной стратегии с элементами RPG. Все недобитое Зло из первой части снова пришлось за старое: гадить и золить победившее Добро. Игра подверглась всяческому улучшению и доработке, что несомненно добавило новых багов взамен исправленных старых. В общем и целом получилось гораздо лучше, чем в прошлый раз.



Готика II

Жанр: RPG

Системные требования:

Pentium 4 2,6 ГГц, 512 Мб,
128 Мб 3D Video

Ну наконец-то, не прошло и года, как фанаты одного из самых культовых ролевиков последнего времени получили счастливую возможность сыграть в полностью локализованную полную версию любимой игры. О достоинствах второй «Готики» рассказывать бесполезно — все и так в курсе. Единственный недостаток — StarForce в виде «бесплатного» дописка к игре.

Блицкриг: Рокот бури

Жанр: RTS

Системные требования:

Pentium III 733 МГц, 256 Мб,
64 Мб 3D Video

Еще одно дополнение к популярной российской стратегии в реальном времени «Блицкриг». На этот раз игроков ждут около во-

семнадцати новых миссий, новая техника и новые боевые задания. Как говорить, хорошим играм — хорошие продолжения.

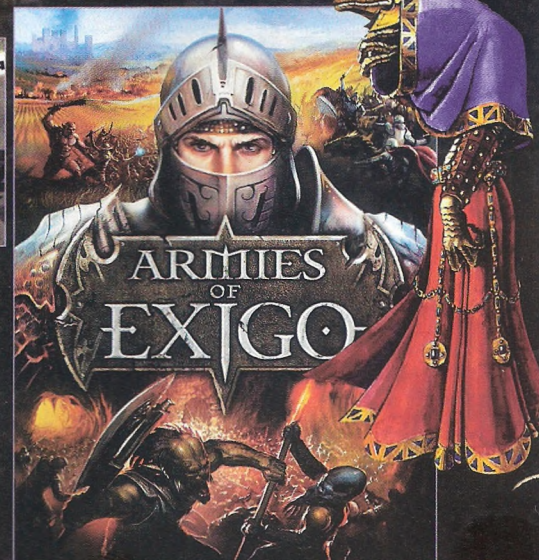
TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

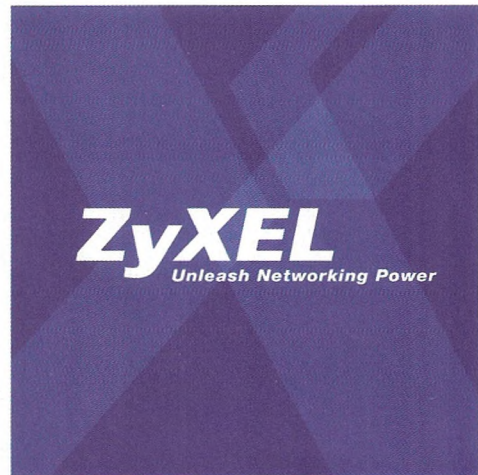
Жанр: автосимулятор

Системные требования:

Pentium III 800 МГц, 256 Мб,
32 Мб 3D Video

Отличной игры должно быть много, в данном случае аж четыре компакт-диска или один DVD-диск. На этих дисках уместилось все самое лучшее, что можно вообще встретить в автосимах. Крутые автомобили на любой вкус, различные чемпионаты и режимы игры. Великолепные трассы, расположенные в самых разных странах, и много, много других хорошеостей не оставят любителей быстрой езды равнодушными к этой игре.





Бережи свій ZyXEL змолodu!

модеми серії

OMNI 56K



Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії

OMNI.ZyXEL.RU

ІКС-МЕГАТРЕЙД
мережові рішення
Дистрибуція мережевого обладнання

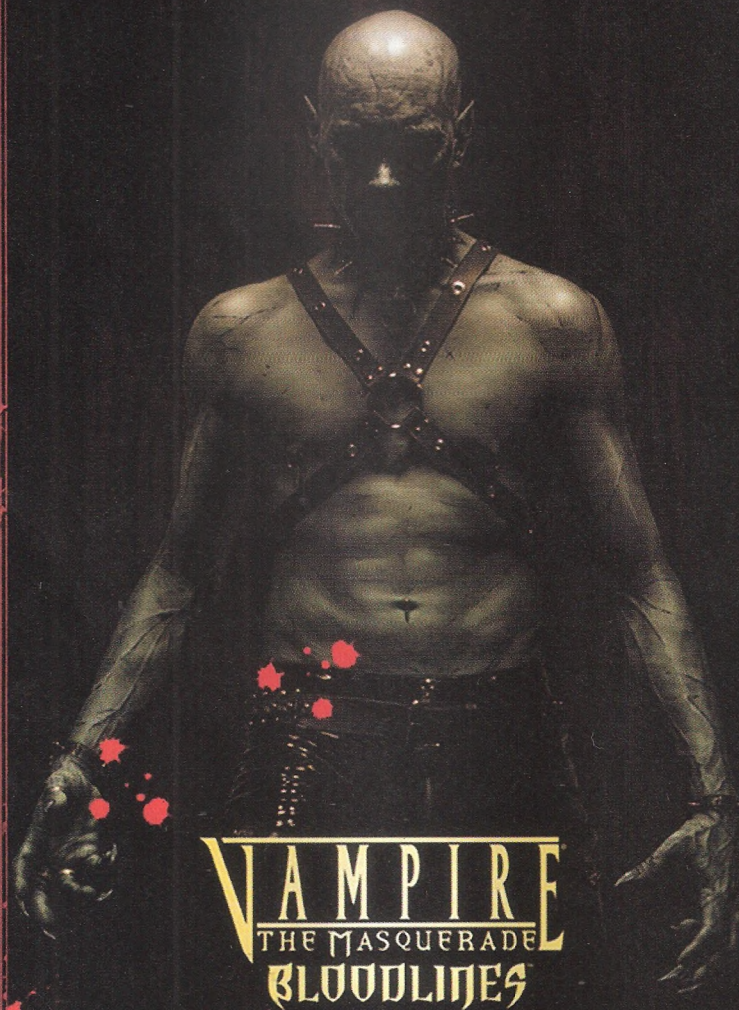
03005, Київ, вул. Смоленська, 31/33, корп. 3,
Адреса для листування: Київ, 03005, а/с 3,
Тел.: (044) 538-00-06 (багатоканальний), факс: (044) 538-00-16
www.megatrade.com.ua E-mail: office@megatrade.com.ua

ПАРТНЕРИ:

м.Вінниця: "Ліана" - (0432) 52-30-27; м.Дніпропетровськ: "ПФ Сервіс" - (056) 370-30-03; м.Донецьк: "АМІ" - (062) 334-22-22, "Техніка" - (062) 385-82-53; м.Житомир: "СЕТ" - (0412) 24-39-20; м.Запоріжжя: "ПКФ РОМА" - (061) 220-96-21; м.Івано-Франківськ: "Технополіс" - (0342) 55-28-40; м.Київ: "Гранд-Сервіс" - (044) 456-47-77, Мережа магазинів "Діагност" - (044) 455-66-55, "Еверест" - (044) 464-77-77, ТОВ "Комтехсервіс" - (044) 236-88-00, "МДМ" - (044) 464-55-55, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" - (044) 236-20-92, "Навігатор" - (044) 243-48-48, Мережа магазинів "Фокстрот" - 8-800-500-15-30; м.Кіровоград: "ТІМ-Info" - (0522) 24-12-66; м.Кременчук: "Аксон" - (0536) 79-99-84; м.Кривий Ріг: "АВ" - (0564) 71-79-56; м.Луганськ: "Лумі-2" - (0642) 33-89-96; м.Луцьк: "Каскад-Інтекс" - (0332) 77-05-00; м.Львів: "Техніка для Бізнесу" - (0322) 98-95-00; м.Миколаїв: "АДМ" - (0512) 47-22-81; м.Одеса: "Торгова фірма "ТІД" - (0482) 37-52-22, "Неолоджик" - (048) 728-3-728; м.Полтава: "Піраміда" - (0532) 50-82-42; м.Рівне: "ІТ-Комп'ютер" - (0362) 62-57-82; м.Сімферополь: "Тубі" - (0652) 51-88-88; м.Суми: "Демекс Комп'ютер" - (0542) 21-90-09; м.Тернопіль: "Нексус" - (0352) 25-57-91; м.Ужгород: "Реквест" - (0312) 61-21-00; м.Харків: "ІТЛ-Нетворк" - (057) 712-00-10, "МКС" - (0572) 14-14-25; м.Херсон: "Інтерком" - (0552) 22-32-70; м.Хмельницький: "2СТ" - (0382) 700-700; м.Черкаси: "МегаСтайл" - (0472) 54-01-50; м.Чернівці: "Юнітрейд Про" - (0372) 58-56-36; м.Чернігів: "Інгрес" - (0462) 10-15-45, "ЧЕК" - (0462) 10-14-20



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя та Лохматого можна побачити за адресою:



Название: Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Разработчик: Troika Games

Издатель: Activision

Жанр: RPG/action/horror

Системные требования: Pentium 4 2,4 ГГц, 1024 Мб, 128 Мб 3D Video

Возрастной ценз: от 17 лет

Официальный сайт: www.vampirebloodlines.com

ОЦЕНКА: 10+

Графика: 9

Геймплей: 11+

Управление: 10

Звук: 9

Сюжет/концепция: 11+

Поскольку каких-либо RPG – как хороших, так и плохих – в последнее время как кот наплакал, а может и того меньше, то традиционное лирическое вступление будет немного растянуто, потому как сказать необходимо многое. А касательно самого «Vampire: The Masquerade – Bloodlines» хочется сказать еще больше.

<CENSORED> цензура

Начну, пожалуй, немного необычно, а именно... с упоминания Doom 3. То, что игроки увидели в первой декаде августа-месяца 2004 года, на самом деле совсем не та игра, которую изначально планировали сваять добры молодцы из id Software, и уж совсем не тот ужастик, которым собирался пугать нас Джон Кармарк. История создания Doom 3 –

это непрерывный процесс отбрасывания хороших идей. В противном случае игра могла запросто получить рейтинг «666+», что существенно ограничило бы ее аудиторию. В итоге чтобы получить хотя бы вождеденный ESRB-рейтинг «Mature, 18+», пришлось отказаться от многого, в том числе и от всего самого лучшего.

Из числа других жертв цензуры можно назвать тот же

Half-Life 2, хотя разбросанные по уровням «окорочка» красного цвета, способны напугать разве что домохозяйку, ни разу не смотревшую телевизор после 22:00.

Не поздоровилось в этом плане и другой RPG от Troika – D&D: Temple of Elemental Evil – там были вырезаны все квесты, связанные с борделем (хотя фанаты очень быстро вернули все обратно ☺).



Привет, приятель! Дай-ка я тебя обниму. Прощай, приятель.

Тем не менее, разработчики все же ухитрились впихнуть в игру парочку «взрослых» приколов, оставшихся незамеченными поборниками высокой морали.

Таким образом, получается «палка о двух концах»: с одной стороны всевозможные рейтинги и ограничения кое-как ограждают неокрепшую детскую психику от всяких глупостей, о которых маленьким деткам знать еще рано, а с другой – существенно ухудшают качество сюжетов в играх, атмосферу и многое другое. RPG – один из древнейших жанров компьютерных игр, и несколько поколений игроков уже выросли перед мониторами... а компьютерные ролевики так и остались «детским лепетом» – литературная речь всех без исключения персонажей, натянутые шуточки, слабая мотивация поступков героев и особенно антигероев и самое главное – тщательный обход «скользких» тем. После игры в такую слащавую сказочку возникает справедливая мысль: «На самом деле так не бывает, даже в сказке». И это верно. Многие игроки уже давно стали взрослыми, а у взрослых – свои игры. Но индустрия компьютерных развлечений толкует понятие «игры для взрослых» совсем по-другому – в эту категорию попадают игры вроде «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude», «Рандеву с незнакомкой» и прочая ерунда. В действительности же «недетские игры» совсем другие, и об одной такой игре сейчас и пойдет речь.

Кто старое помянет...

«Bloodlines» почти не имеет ничего общего с первой частью – «Vampire: The Masquerade – Redemption», появившейся почти четыре года назад. Сменились актеры, сменились декорации, сменилось время и место, нравы и обычаи. История благородного и влюбленного рыцаря, ставшего вампиром и мучающегося от этого по полной программе, осталась в средневековой Европе. Остался только мир, Мир Тьмы (World of Darkness), созданный писательницей Эн Райс (Anne Rice).

Историческая справка

В начале было слово. И слово было... Но на самом деле именно этот вопрос мироздания интересует кровососов гораздо меньше, чем людей. Согласно легенде, первым вампиром был Каин, убивший своего брата и проклятый богом за это деяние. Однако



Это какой же паразит так харчи переводит?

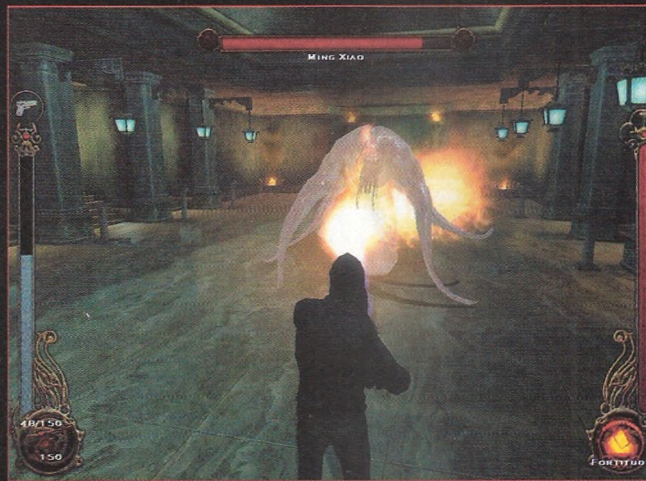
Каин нашел способ облегчить проклятие и со временем осел, обзавелся семьей, и, понятное дело, потомством. Отпрыски Каина обладали сверхъестественными способностями и превосходили людей по всем параметрам. Благодаря этому раса вампиров стала править миром, медленно и уверенно погружая его в вечную тьму.

Собственно, это и стало поводом для очередной божьей кары в виде вселенского потопа, который должен был положить конец вампирам и всем их темным деяниям. Однако и в этот раз желаемое не было достигнуто – когда воды схлынули, выяснилось, что семерым вампирам удалось выжить. И эти семеро принялись было возрождать вампирскую расу во всей ее красе и величии, и им бы это наверняка удалось, если бы не одно «но»: ритуал размножения был безвозвратно утерян. Начались долгие и упорные, но, увы, безрезультатные эксперимен-

ты. Согласно одной из легенд, в ходе одного из таких неудачных экспериментов и появились вервольфы, в последние ставшие заклятыми врагами вампиров.

Время шло, но опыты по-прежнему не давали желаемых результатов – потомки древних были слишком слабы по сравнению со своими прародителями. Это были всего лишь жалкие человекоподобные существа, совсем не похожие на истинных потомков Каина. Осознав тщетность своих попыток, древние вампиры бросили это глупое дело и ушли. Исчезли. А может, просто затаились и ждут своего часа.

Уход древних послужил началом новой эры для расы вампиров. Никчемные потомки семерых принялись плодиться и размножаться и вскоре опять стали хозяйничать по всему миру. Они разделились на тринадцать кланов и принялись воевать друг с другом. Эта, якобы священная, война получила название Джихад. Воевали кровопийцы когда скрытно, а когда и в открытую. А чтобы сделать свое существование еще более веселым, вампиры выдумывали множество сказок, легенд, преданий, пророчеств и лжепророчеств. Не все из этих басен выдержали испытание временем, и в результате из поколения в поколение стали предаваться только самые правдоподобные страшилки. Первая – предание о Геенне, гласящее, что в одну знаменательную ночь вернутся Древние и уничтожат всех вампиров,



ибо с точки зрения Семерых современные упыри не являются настоящими потомками Каина и не имеют права на существование. Вторая сказочка – про «Последние ночи», когда на грешную землю спустится небесное войско и, опять же, истребит всех вампиров. Как говорится, без комментариев.

Впрочем, среди историков-вампиров, как и среди историков-людей, нет единого взгляда на события почти восьмимиллионелетней давности, не подкрепленные историческими свидетельствами. Некоторые предлагают несколько иной, более запутанный вариант возникновения вампирской расы, другие вообще считают, что первым вампиром была Лилит, жена Каина.

В средние века войны между кланами проходили чуть ли не в открытую, что не могло не привлечь внимание людей к вампирам. Собственно, это и стало предпосылкой к образованию Святой Инквизиции и ее борьбы с вампирами, ведьмами и прочей нечистью. Старейшины кланов вовремя опомнились и совместными усилиями решили исправить сложившуюся ситуацию. Так была создана Камарилья – великая организация вампиров, призванная защитить детей Каина от Инквизиции и прочих врагов, а также для воплощения в жизнь и поддержания Маскарада – комплекса конспиративно-организационных мероприятий и правил, обязательных для исполнения каж-



дым вампиром. Основная цель Маскарада – заставить людей верить, что вампиры существуют только в сказках, ничем не компрометировать себя, а также быть более человечными, контролировать инстинкты хищника, питаться скрытно и осмоторительно. Члены Камарильи считают, что правила Маскарада обязательны для выполнения всеми вампирами, не зависимо от того, являются они членами организации или нет. В Камарилью вошли семь кланов; оставшиеся кланы либо примкнули к Саббату – сборищу безумных и беспощадных убийц, отрицавших Маскарад и прочее, либо предпочли сохранить нейтралитет. Саббат придерживается совершенно противоположных принципов. По их мнению, вампиры являются вершиной пищевой пирамиды в любой экосистеме, поэтому они открыто могут доминировать над людьми, равно как и над другими низшими созданиями.

Не вдаваясь в исторические дебри, хочется отметить еще один интересный момент, который неплохо обыгран в «Bloodlines»: одним из знамений, указывающих на приближающийся конец вампирской цивилизации, является появление «Мелких кровей» – вампиров, способных переносить солнечный свет и употреблять человеческую пищу, настолько слаба в них кровь Каина.

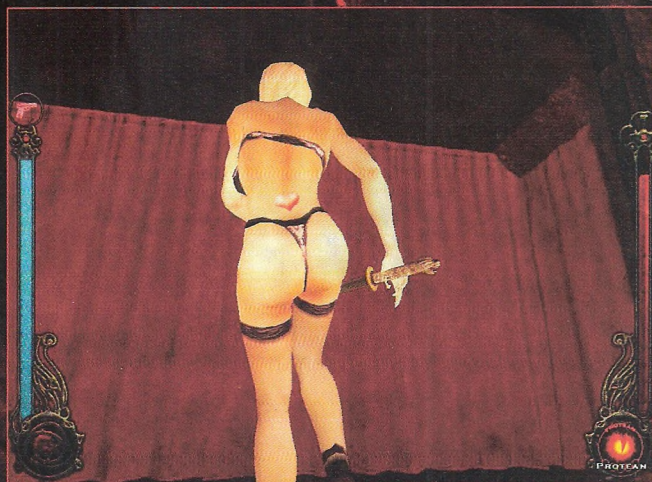
А конец света по всем пророчествам должен был наступить в 2000 году, но только после длительной смуты и кучи всяких намеков на этот самый вампирский Армагеддец, а также пресловутой ошибки в компьютерах.

Кривая красота

Графика вызывает бурю весьма противоречивых эмоций. Игра основана на широко разрекламированном движке Source Engine, и это как бы очень даже хорошо, но на самом деле – довольно-таки пло-

хо. Прежде всего, согласно подписанным контрактам, все, кто разрабатывает игры на этом движке, должны были задерживать свои игры до выхода Халвы №2. И это было сделано умышленно, с таким расчетом, чтобы скрыть факт далеко не безграничных возможностей Source, хоть его создатели утверждали обратное. Играв в HL2, многие отметили, что там не хватает одной интересной детали, а именно зеркальных поверхностей. Да, в Half-Life 2 мы не видели ни одного зеркала. И только запусив «Bloodlines», поняли почему. А потому что движок поддерживает эту фицу в очень ограниченных рамках. Поэтому все зеркала в игре – блеклые, мутные поверхности, едва отражающие контуры предметов.

Но, к сожалению, на этом список недостатков не заканчивается. Некоторые модели в игре выглядят далеко не самым лучшим образом. Особенно по началу сложно не заметить огромные неестественно блестящие глаза некоторых персонажей. Страдает игра и по части анимации движения – неестественные дефиле NPC, сопровождаемые рывками и подергиванием, иногда заставляют болезненно морщиться. Причина? Налицо – недостаточная «оптимизация» игры. У ребят из Troika было не так много времени, чтобы отшлифовать все по высшему разряду. Кстати, о лицах – мимика просто великолепна. Во время диалогов собеседники адекватно реагируют на все сказанное игроком.



Ах, какая у Мэри поппинс...



Знакомая картина: BSD, он же синий экран смерти

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

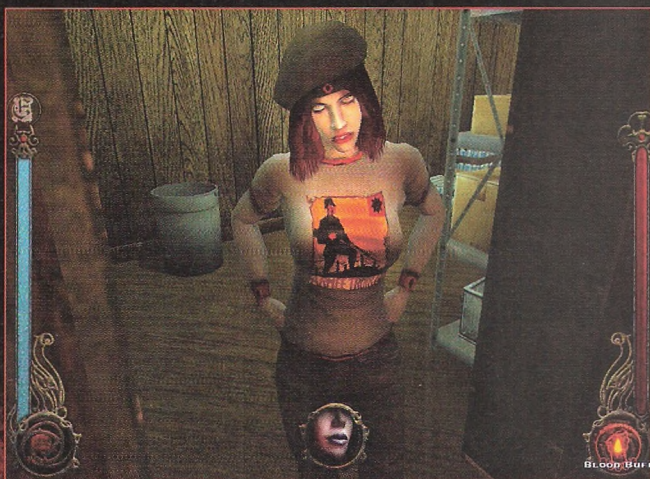
Корсары III



Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на бордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені





Невероятная комбинация из стильной футболки и мерзкого характера. Одним словом – рыжая ☹

Разработчики приложили немало усилий, чтобы хоть немного оживить обстановку в местах действия нашего героя. По улицам деловито снуют статисты-прохожие, возле значных мест вполне осмысленно трутся тусовщики – треплются по мобильным, звонят кому-то с телефонов-автоматов, курят или просто убивают время, привалившись к стене. В узких закоулках кучкуются, злобно попыхивая косяками, всякие криминальные элементы, у костров греются бомжи. Добропорядочные граждане тоже навешиваются сюда... по малой нужде ☹. Стоит ли говорить о том, что одинокий прохожий – закуска для вампира? Все население локаций из всех сил пытается симулировать бурную жизнедеятельность, причем независимо от того, находятся они в поле зрения игрока или нет. Собственно, такое движение в определенной мере увеличивает нагрузку на систему и требует гораздо больше ресурсов. Впрочем,

и в анимации имеются огрехи, иногда даже немалые, особенно четко проявляющиеся на последних стадиях игры. Ключевые персонажи в лучших традициях других менее продвинутых игр стоят столбом, что тоже немного огорчает. Если окружающие застукают вас за чем-то противозаконным, то они тут же вызывают полицию, с которой лучше не связываться.

Если у вас слабенький компьютер, не способный воспроизвести все эффекты в полном объеме, то обилие крупных планов в игре (а без этого не обходится ни один диалог) запросто способно сформировать весьма ошибочное мнение о посредственном качестве графического оформления. Ну что тут скажешь? Разница между хорошей и очень хорошей видеокарткой составляет примерно 200 долларов,



Эй, баклан, разве ты не в курсе, что медитировать на дровяк – грех ☹?

и эта незначительная разница в цене ☹ очень даже влияет на качество отображаемой на экране картинки. Некоторые могут придаться к тому, что все слишком тускло, но в конце-то концов, думайте хоть немного – все происходит в темное время суток, а ночь, как правило, совсем не способствует буйству красок.

Дизайнеры и аниматоры потрудились – в игре есть масса интересных мест, оформленных в лучших традициях голливудских триллеров и ужасиков. А благодаря куче самых разных примечательных элементов даже такие порядком поднадоевшие всем локации, как городские канализации, где обитают скрытые Носферату, приобретают совершенно другой, кроваво-красный оттенок.

Путешествуя по миру, нашему персонажу предстоит

встретить немало ярких и запоминающихся персонажей. Художники и стилисты постарались на славу, и это аксиома, не требующая никакого доказательства. Да, конечно, все модели одного типа абсолютно одинаковы, но после Invisible War и Star Wars: Knights of the Old Republic это воспринимается как должное.

И напоследок, если поднять голову и взглянуть на некоторые билл-борды, можно обнаружить немало весьма занятной рекламы – разработчики не упустили своего шанса прикольнуться над известными брендами.

Под гитарный жесткий рок...

Звук в игре можно назвать довольно посредственным по одной простой причине – технические проблемы перечеркивают весь труд артистов, действительно классно озвучивших персонажей. В большинстве локаций аудиоряд довольно однотипен и не насыщен эффектами, исключение, пожалуй, составляет деловой район Лос-Анджелеса. Временами звук неприятно «прыгает»



1. Who are y

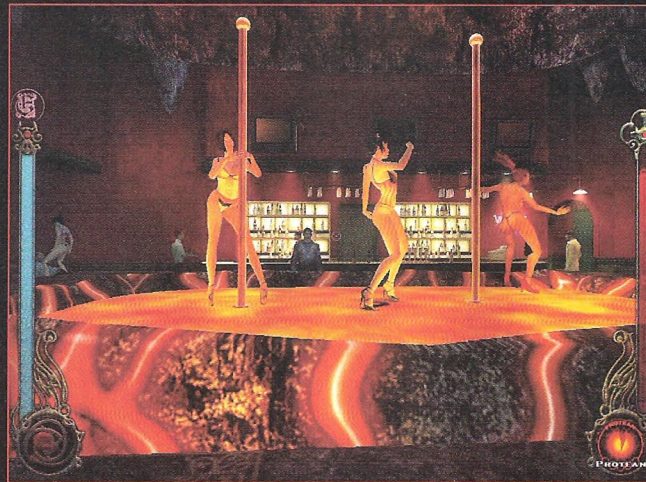
из колонки в колонку, иногда голоса слышны неизвестно откуда, и это напрямую связано с возможностью слышать всё, что творится за закрытыми дверями в других помещениях, что очень полезно при скрытом прохождении.

В ночных клубах играет очень приятная «правильная» музыка, нежно ласкающая слух меломана, больше всего на свете ненавидящего поп-стоп, попсу и шансон. Да, в таких клубах типа «Asp Hole» или «Asylum» я бы тусовался от заката до рассвета... ибо там играют композиции таких неплохих групп, как Ministry, Chiasm или Aerial.

A... Ы

Как и следовало ожидать, искусственный интеллект в игре не отличается особым умом и сообразительностью. Впрочем, покажите мне действительно умный и хороший AI, и я тут же побегу его покупать.

Противники ведут себя в меру осмысленно – нападают, только заведя игрока, в бою сражаются до последнего. Если игрок вдруг пропадает из виду, враги, как правило, возвращаются на исходные позиции. «Боссы», правда, предпринимают вялые попытки найти скрывшегося противника, и нередко им это удается. В то же время слабые персонажи или просто случайные свидетели, вместо того чтобы лезть в драку, предпочитают спасаться бегством, что тоже вполне логично.



Рай для холостяков и ад для женатых

Больше всего нареканий вызывает режим скрытного передвижения. И вот тут все недоработки предстают во всей красе. Игра, конечно, разрабатывалась не как конкурент Splinter Cell или Thief: Deadly Shadows, поэтому стелс-режим в «Bloodlines» сильно урезан. Если соответствующее умение прокачано слабо, ожидайте нервотрепки – «чудесным» образом вас будут замечать все встречные-поперечные. Ну а если sneak прокачан как следует, то возникает совсем другая ситуация: герой может вертеться под ногами толпы противников, тихо убирая их поодиночке, а они будут только тревожно озираться по сторонам. На последних этапах игры при скрытном прохождении возникает очень много багов, не проявляющихся при «боевом» прохождении. Скрываясь от местных вампиров в Санта-Монике, очень неприятно ви-

деть, что подавляющее большинство из них просто как каменные истуканы стоят там, где их прилепили разработчики. Некрасиво как-то все это. Но самые мерзкие сюрпризы поджидают нашего зубастого героя в храме Квай-Джин. Нельзя с уверенностью сказать, чья в этом вина – создателей игры или движка, ибо подобные «радости» были и в Half-Life 2. Так вот, если уничтожить врагов в коридорах без лишнего шума, они через некоторое время будут появляться вновь и вновь. Так что повозиться придется сверх всякой меры, но оно того стоит.

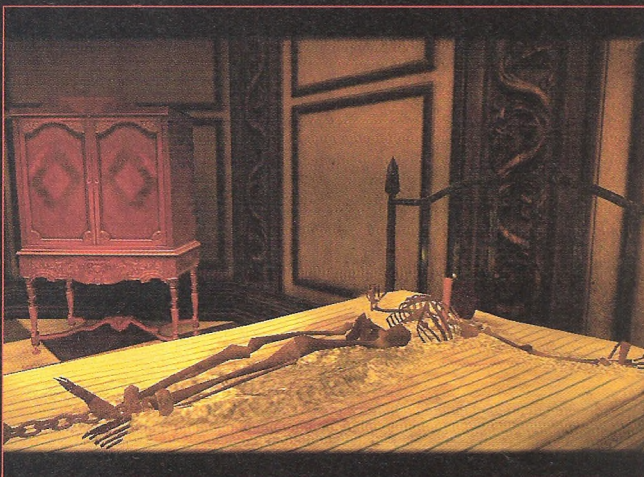
В темном-темном городе темными ночами

Итак, на дворе приблизительно 2004 год от одной знаменательной даты. В рядах как Саббата, так и Камарильи, наблюдаются волнения,

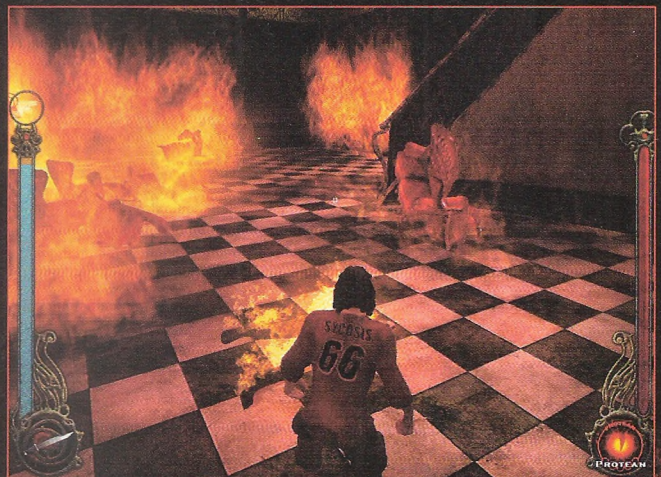
обостряется противостояние и вспыхивают новые конфликты. В Лос-Анджелесе, где и происходят события игры, ситуация осложняется наличием еще двух фракций – азиатских вампиров Квей-Джин и анархов – национального вампирского меньшинства, не признающего Камарилью и ее законы, в том числе и Маскарад. В это нелегкое время главного героя, простого американского парня (девушку), неладная угроза стала вампиром. Как говорят французы, все начинается и заканчивается в постели. Именно там и произошло удачное, но незаконное посвящение главного героя в вампиры. Служба безопасности сработала весьма четко, и вскоре наш герой вместе со своим Саером (то есть «родителем») оказался на коленях перед хитрым взором принца ЛаКроя – проводника воли Камарильи в Лос-Анджелесе. Закатив чисто театральную сцену, принц, кривляясь, оглашает свой вердикт: Саера – казнить, дитя – помирить. Таким вот образом ЛаКрой автоматически стал куратором нашего героя и тут же принялся раздавать ему приказания, первое из которых – разобраться с членами Саббата в Санта-Монике.

В начале придется рьяно исполнять волю ЛаКроя, но потом всплывет много весьма пикантных фактов...

Принц ЛаКрой взобрался на вершину пирамиды власти совсем недавно и с превеликим удивлением обнаружил, насколько шаткой констук-



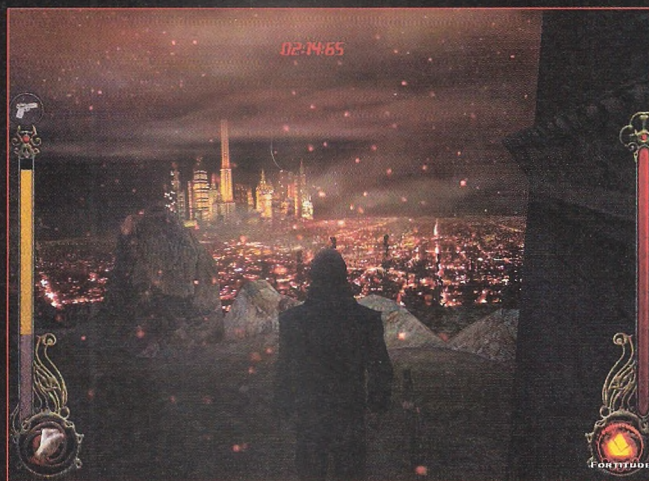
Курение в постели не только опасно для здоровья, но и...



...но и очень сильно напрягает пожарных, рискующих своими жизнями ради таких уже хорошо прожаренных оболтусов.

цией она является и насколько у него мало силенок, чтобы удержаться на вершине. Поэтому принц практикует политику повсеместного кидалова, заключая минутные союзы с кем попало с целью устранения общих врагов. Такое положение дел мало кого устраивает, и всеобщее недовольство давно бы переросло в открытый конфликт, если бы не присутствие Саббата и Квай-Джин, которые тоже спят и видят себя единственными правителями Лос-Анджелеса.

По ходу дела нашему вампирчику кроме Санта-Моники предстоит побывать в деловом районе Лос-Анджелеса и в Голливуде, а также в нескольких загородных резиденциях глав вампирских кланов и многих других интересных местах. В частности, хочется отметить дом с привидениями – самую стильную и напряженную локацию в игре, сделанную в лучших традициях мистических ужасиков про нечисть и полтергейстов. Врагов нет, но это не значит, что нет и никакой опасности, все как раз наоборот. Напряжение просто невероятное – вот кажется кто-то стоит с топором... но нет – это снова призрак, и вот уже приходится в спешном порядке



Пейзаж просто великолепен... Только оборотень за спиной всю картину портит

уклоняться от брошенных неприкаянными душами ваз, посуды, судорожно оглядываться и шарахаться от каждой тени. Также следует отметить миссию по добыче информации о таинственном саркофаге. Корабль, где всё и происходит, размеренно покачивается на волнах. Как и положено, слабакам морская болезнь гарантирована.

Везде и всюду во время путешествия по нелинейному сюжету нам будут встречаться очень колоритные персонажи, каждый со своим характером, взглядами на жизнь

и то, что и как должен делать игрок. Фактически идет «перетягивание каната» – каждая фракция хочет иметь такого могущественного союзника, владеющего невероятно мощным заклинанием «Save/Load Game» ©.

Сюжет игры достоин хорошей экранизации, настолько все кинематографично и порой даже непредсказуемо. Я не великий поклонник вампирской тематики, но в моей коллекции DVD имеются такие хиты как «Вампиры», «Блейд», и – конечно же! – «От заката до рассвета». Так вот, сценарий игры превосходит их всех вместе взятых по всем параметрам; более того, он оригинален от начала и до конца – очевидных заимствований или других дежавю не наблюдается. За что хвала и низкий поклон создателям игры, не поленившимся все это сделать.

Самое «ОНО»

Слово из трех букв. Нет, не то что вы все подумали, а RPG. «Троечники» очень удачно соединили лучшие черты ролевых игр и боевиков, и таким образом каждый игрок волен выбирать сам, к какому жанру отнести игру – к RPG или все же к экшен.

Ключевая особенность ролевой системы «Bloodlines», она же – её самое большое достоинство, – это то, что опыт за убитых врагов не начисляется, и получить драгоценные XP можно только в награду за пройденные квесты или совершение других действий, связанных с продвижением по сюжету. Да, прочитав такое, манчкины точно ни за что не сядут за игру. Такой подход более чем правильный, ибо, во-первых, он стимулирует желание пройти игру несильными методами, а во-вторых, в голове игрока не вертится мысль «Кого бы еще замочить и прокачаться?»

Ролевая система не имеет ничего общего с предыдущими играми от Troika. Экран персонажа состоит из двух частей: в левой части находятся параметры и магические способности, в правой – список умений, на которые влияют параметры персонажа. Свободные XP непосредственно распределяются между параметрами, а результирующее умение и определяет способности персонажа. Количество XP ограничено, и прокачать все не получится. Так что выбирать придется с умом.

Не может не радовать и то, что разговорно-поведенческих



Девушка, а у вас случайно симпатичной сестрички по имени Blood Rayne нету?

СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ



My prerogative	Britney Spears	1100378
Walking away	Craig David	1101778
I just wanna live	Good Charlotte	1100678
Lady	Lenny Kravitz	1100778
Porcelain	Moby	1102278
True	Ryan Cabrera	1100878
Caught in a moment	Sugababes	1101178
A little shot of love	Ані Лорак	1101278
Рассвет	Алена Винницкая	1102378
My boo	Usher feat. Alicia Keys	1102078

МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ



Hit my heart	Benassi Bros & Dhany	1000278
Shock	In Grid	1000578
Солнце и луна	Грин Грей	1001478
С чистого листа	Алиби	1001578
Мовчати	Скрябін & Білик	1001678
Бултер'єр	Скрябін	1001878
Арешт	ТНМК	1001778

МЕЛОДІЇ

Fly by	Blue	9064478
Balla baby	Chingy	9075578
Enjoy the silence	Depeche Mode	9068078
Lose my breathe	Destiny's Child	9068378
Собака	Dj Savillou	9076878
Mosh	Eminem	9076278
Стереосистема	Green Grey	9079178
Dj	Jamelia	9068478
Там високо	Арія	9078578
Rap for real	Деці	9069778
Капканы	Звери	9072478
Геленджик	Ленинград	9075978
Черный Бумер	Сергея	9047978
Мобильник	Сергей Шнуров	9077778
За полшага	ЧайФ	9077478

СУПЕРЗВУКИ

Дикі джунглі	40009178
Птахоферма в тропіках	40009078
Казка від марсіаніна	40008878
Остання ніч Шахерезади	40007978
Сміх диявола	40008078
Докучлива муха	40008178
В гостях у дантиста	40007678
Період зазіхань у слонів	40007578
Через терни до зірок	40007178

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

56430878	56238878	56153078	56153678
56430878	56212178	56238178	56238778
56424878	56428578	56428178	
56432378	56430278	56430478	56431578

ВАР АНІМАЦІЯ

200001578	200004078	200017478	200039878	200015978
200031878	200035978	200036478	200032378	200036078
200038178	200047078			

Nokia: 7650, 7610, 7250, 7250i, 7270, 6800, 6610, 6250, 6220, 6100, 6140, 5140, 3650, 3300, 3100, Siemens: A60, SL55, S55, M65, MC60, C65, C62, SX1, S65, CX65, Samsung: X100, E700, E700i, P500, E800, X450, D410, X100, X600, T500, Sony Ericsson: T610, T610i, P800, P900, K500, K700, LG: F700, G500, G500i, L3000, Motorola: C380, C650, E398, V180, V300, V600, Alcatel: OT535, Panasonic: X70, G60, A200, X400, X900, G70

JAVA ІГРИ

19020278		

КРАСУНІ 2
Шанувальників першої версії чекає сюрприз – нові чарівні учасники. Ти матимеш більше шансів на перемогу, більше рівнів складності та більше приємних вражень

Nokia: 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 5100, 5140, 6100, 6100i, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7610, Samsung: C100, C110, C200, E330, E630, E700, E800, E820, X100, X460, X600, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55, LG: F2100

ГРАВІТАЦІЯ

19018778	

Ти - астронавт, і маєш зібрати всі алмази на маленькій нестабільній планеті. На жаль, гравітація у планеті неспостівна - слідує за індикатором на екрані

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1, Sony Ericsson: T610, Z600

КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ

NOKIA

270004078	270004778	270007178	270014578
270020578	270020878	270021078	270021478
270023178	270024878	270025478	270025778

Nokia: 3220, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 8910i

ЛИСТІВКИ

NOKIA, SAMSUNG

21128178	21246178	21246278	21259478
21106578	21106478	21271478	21271978

ЛОГОТИПИ

SIEMENS (101X46)

46155678	46231678	46383678	46390278
46392178	46404578	46406278	46401678

ЛОГОТИПИ

NOKIA, ALCATEL, SONY ERICSSON, LG, MOTOROLA, PANASONIC

6338478	6341978	6398478	6416278
6421478	6424278	6435678	6444578
6445378	6246478	6446078	6246678

ФУТБОЛ

19019878

19019878	

Ти любиш футбол? Тоді ця гра для тебе, а якщо ні - то полюбши тепер! Віддай пас або бий по воротах через поле. Переграй противника та забий гол, про який можна тільки мріяти насправді

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung: C100, C110, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55

ПОВІТРЯНА БРИТВА

19020978

19020978	

Захоплююча гра з відмінним оформленням і сюжетом. Тобі доведеться провести свій гелікоптер через 4 рівні під інтенсивним обстрілом ворожих літаків і танків

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ

► Звичайні мелодії: для отримання виписки в текст SMS-повідомлення: **уууууу**, де X-2 для телефонів Nokia, Samsung, X-3 для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic, X-4 для телефонів Siemens, а **уууууу** - код мелодії і відправ SMS-повідомлення на номер **10659** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djice; на номер **038** якщо ти абонент Golden Telecom

► Стереополіфонія: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10689** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

► Мелодії з голосом: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10693** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

► Поліфонічні мелодії: для замовлення виписки в текст SMS-повідомлення: **уууууу**, де **уууууу** - код мелодії і відправ на номер **10659** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djice; на номер **138** якщо ти абонент Golden Telecom

► Логотипи, листівки: для отримання відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки (**обов'язково**) для телефонів Nokia перед номером логотипу виписки 2; для телефонів Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic виписки 3) на номер **10659** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM,

Ace&Base, djice; на номер **038** якщо ти абонент Golden Telecom. Логотипи Siemens Golden Telecom не підтримують

► Кольорові зображення: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djice; на номер **138** якщо ти абонент Golden Telecom

► Java-ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djice

► ВАР-анімація: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **105669** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

► Кольорові логотипи: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **106506** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

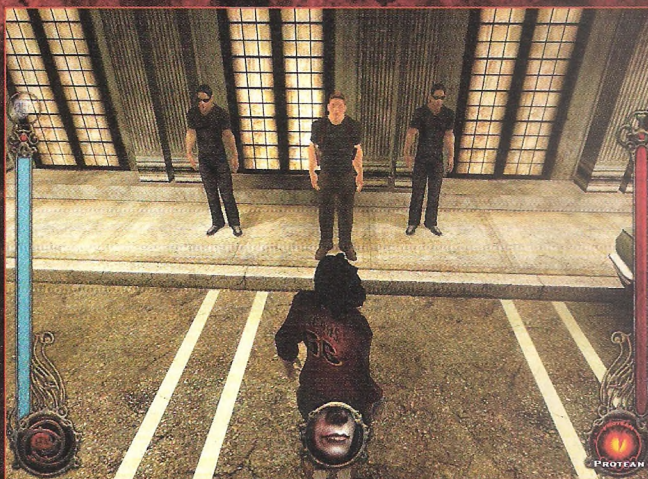
► Суперзвук: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвук на номер **106559** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djice

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659** - 5 грн, з ПДВ, **106506** - 5 грн, з ПДВ, **105669** - 6 грн, з ПДВ, **10899** - 9 грн, з ПДВ, **10899** - 9 грн, з ПДВ, **038** - 0,55 USD з ПДВ, **138** - 0,95 USD з ПДВ. Отримання - безкоштовно

Контакт-провайдер - ТОВ "Пойнт Ком". Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-ігр та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)

Point Com
© Copyright 2004 by Point Com Ltd

2005



Русские, три гада. Упс, не то. Русские, бригада

умений аж три – убеждение, запугивание и соблазнение. И пользоваться ими придется очень часто. Народ в Америке крутой – запугать удастся далеко не каждого. Убеждение хорошо помогает избежать лишнего кровопролития, равно как и соблазнение. Самое смешное, что, играя вампиром мужского пола, толком соблазнить никого не удастся. А вот играя дамой или, особенно, тореадором... одним словом, можно «клеить» всех направо и налево. Всех – это значит ВСЕХ, а не только особ противоположного пола. Не зря варианты ответов, связанные с использованием искусства обольщения в диалогах помечены розовым цветом ☺. К слову, в игре использована та же «разговорная» система, что и в D&D: Temple of Elemental Evil – при определенном уровне умения в диалогах появляются дополнительные варианты ответов, связанные с этими умениями. Выбор та-

кого варианта ответа открывает новые ветки диалогов, приближающие игрока к намеченной цели.

По словам разработчиков, в игре более десяти тысяч строчек диалогов, так что вам будет что сказать каждому из ключевых персонажей. Да, и раз уж зашла речь о диалогах, то следует отметить, что все они поданы «без купюр». На самом деле ничего денежного, как опять же опрометчиво подумали некоторые; на самом деле данное выражение означает, что никаких пропусков и другой лабуды в диалогах нет. То есть выражение «F**k you» пишется буквами, а не при помощи звездочек. Кстати, сия многозначительная фраза и была последним изречением моего персонажа. Диалоги в «Bloodlines» писались явно под влиянием творчества Квентина Тарантино, и персонажи не особо стесняются в выражениях, называя вещи своими именами ☺. Местами



Вампирская мудрость: кто девушку танцует, тот ею и ужинает ☺

предоставляется возможность «нагрузить» собеседника пустой, но весьма забавной болтовней, хотя такое встречается в игре не часто.

Отдельно следует сказать о двух специфических параметрах – человечности и соблюдении Маскарада. Их уменьшение грозит серьезными неприятностями – в случае потери человечности звериное начало (а точнее, Зверь, который внутри) победит разум, и герой превратится в кровожадную тварь, уничтожающую всех, до кого сможет дотянуться. Если слишком часто «светиться» и нарушать Маскарад, то вскоре на хвост сядут как охотники за вампирами, так и другие вампиры, старающиеся скрыть тайну своего существования. При четырехкратном нарушении Маскарада есть шанс нарваться даже на Шерифа.

Очень много квестов в игре имеют несколько вариантов решения или дополнительные

условия, влияющие на ход игры. А в конце, в лучших традициях игр от Troika, нас ожидает несколько финалов почти на любой вкус и цвет. Кстати, возьму на себя смелость испортить вам немало часов геймплея, бессовестно заявив, что водитель такси – не кто иной как Каин собственной персоной.

Головоломки и загадки не очень сложные, ничего принципиально нового и экстраординарного в этом плане нет. Конечно, хотелось бы побольше паззлов, связанных с манипуляциями с предметами, но разработчики решили, что много думать – вредно, и не стали перегружать игру чрезмерно запутанными квестами.

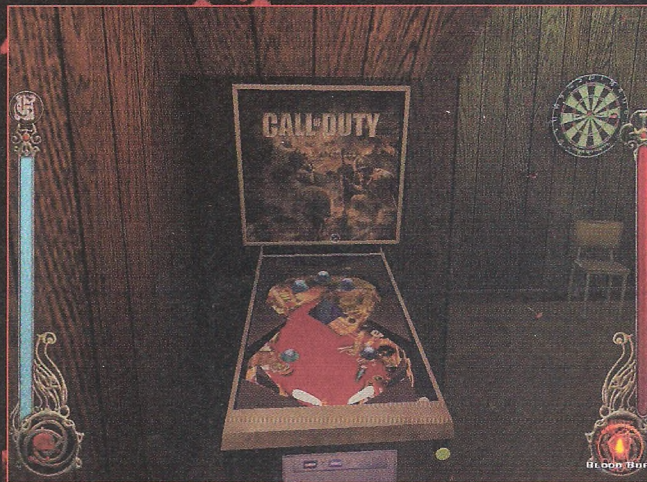
Руки, ноги и два дымящихся ствола

Боевая составляющая игры удачно и органично дополняет ее RPG-составляющую.

В зависимости от выбранного оружия существует два режи-



Ну и рожа у тебя, Шарпов...



No comments...



Ужин при свечах затянулся... лет эдак на сто. Но все равно очень романтично

ма камеры – от первого лица при использовании огнестрельного оружия и от третьего лица (с прекрасным видом на спину героя) при борьбе врукопашную и/или при использовании холодного оружия.

В целом, учитывая сверхчеловеческие способности вампиров, наблюдается существенный перекося в сторону холодного оружия, однако с особо сильными противниками лучше всего сражаться при помощи пушек. Но на самом деле лучше всего сражаться голыми руками, потому как это умение повышает шансы на успех «feeding attack», при которой персонаж впивается зубами в шею противника и начинает процедуру переливания крови жертвы. Закусить врагом – очень полезно для здоровья любого вампира, и поэтому, получив пару особо сильных ударов, противники не разлетаются кровавыми джиб-ами во все стороны. Незаметно подкравшись к противнику можно сделать «sneak kill» – бесшумно замочить ничего не подозревающего вражину.

Оружие представлено исключительно культовыми образцами, неоднократно фигурировавшими в голливудских блокбастерах. Это армейский нож, катана, бейсбольная бита, монтировка, факел, пожарный топорик, молот, оторванная рука и несколько магических клинков. Да, этот список, в отличие от перечня «стволов» звучит немного неубедительно. А вот пушки в игре действительно подобраны со вкусом – чего только

стоят кольт «Анаконда», Steyr Aug и арбалет. Банальные пушки вроде полицейского .38 или деревенского ружья – не в счет. Не стоит забывать про огнемёт – эксклюзивный «подарок» для особо сильных противников и Шерифа.

Большинство огнестрельного оружия имеет сильную отдачу, автоматическое оружие к тому же имеет огромный разброс пуль при стрельбе, и длительную перезарядку. В общем, почти все как в ре-



О великий Будда, подари мне на Новый Год такое же вместительное пузо для пива, как и у тебя.

альности, и это очень сильно напрягает любителей мяса и бешеного драйва, пытающихся играть, как это они делают в своих любимых FPS. Нет, здесь такие трюки не проходят. Особенно таких субъектов бесит, что противники, подойдя вплотную, так и норовят выбить оружие из рук.

Вердикт

Итак, вот так тихо и незаметно настало время подводить итоги. И это весьма неблаго-

родное дело, ибо каждый игрок себе на уме, всем не угодишь, всех не переспоришь.

Как всегда у Troika Games получилась весьма неоднозначная игра. Как всегда игре можно инкриминировать завышенные системные требования, общую нестабильность, баги в широком ассортименте, топорную анимацию, проблемы со 3d-звуком и массу других недочетов. Однако это технические проблемы, а вот именно игровые глюки, которые так «свалились» Arcanum и TOEE, почти отсутствуют.

У игры отличный насыщенный сюжет, продуманная ролевая система, многовариантность решений, и – что самое главное для любого ролевика – возможность делать выбор.

Troika в своем репертуаре – стопроцентным хитом «Bloodlines» назвать нельзя в силу технических проблем, но, с другой стороны, от игры невозможно оторваться до тех пор, пока она не будет пройдена как минимум дважды. Те, кто смотрит только на FPS и качество текстур и моделей, физику и анатомию, могут за нее и не садиться, а продолжать втыкать на безжизненные пейзажи Far Cry или пялиться на статическое небо в Half-Life 2, ибо силен «Bloodlines» совсем в другом. И самые главные из них – геймплей, атмосфера, и, как уже было сказано выше, возможность выбора. Но некоторым этого понять не дано.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



Название: D&D: Dragonshard

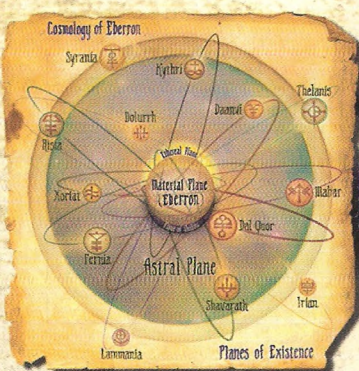
Разработчик: Liquid Entertainment

Издатель: Atari

Жанр: RTS/RPG

Системные требования: Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.atari.com/dragonshard



DRAGONSHARD EBERRON

Однако тен-ден-ци-я

В последнее время разговоры по поводу игр на основе D&D как-то притихли, не подкрепляясь никакими новыми подробностями.

К тому же все разработчики, создающие игры по лицензии WOC, не особо распространяются по поводу того, что, как и где они делают. Отдельные подробности всплывают только незадолго до выхода игры. Такая атмосфера повышенной секретности с одной стороны не дает возможности разгильдяям и обманщикам, гордо называющими себя игровыми обозревателями, наобещать с три короба всего того, чего в игре изначально не было. С другой стороны, хорошая игра, свалившаяся как снег на голову, — это вдвойне приятно.

Но кажется, я немного отвлекся. Слухи о том, что кто-

то где-то втихоря делает стратегию по мотивам D&D, давненько курсировали по просторам Интернета. Летом они перестали быть слухами, но только сейчас появилась более подробная информация.

Чисто так, для общего развития

К слову, попытки скрестить носорога с кашалотом и D&D с RTS предпринимались и раньше. Первой ласточкой была игра Fantasy Empires от никому не известной компании Silicon Knights, вышедшая еще в Gold-Vox-эпоху. Понятно, что первый блин оказался большим комом, и игра была благополучно забыта. Второй блин мало чем отличался от первого — игра под названием Blood&Magic производства также какой-то конторы, впоследствии ставшей известной как Black Isle Studios и снискавшей немалую славу среди геймеров.

Вернемся к нашим драконам...

В данный момент компания Liquid Entertainment заканчивает все работы над очень инте-



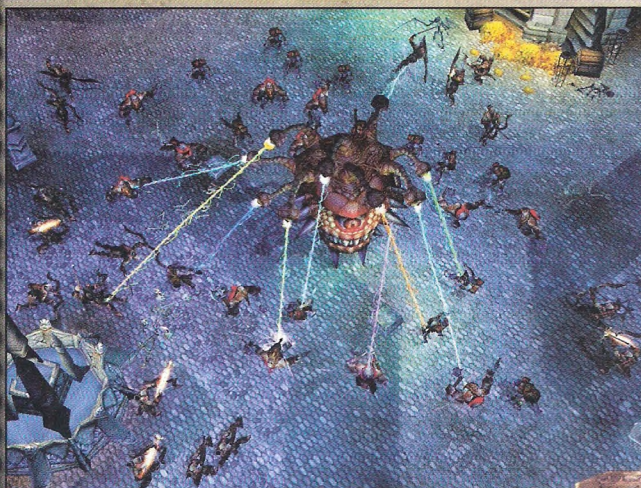
и тем, что это дебют на PC нового и очень популярного сеттинга Eberon.

Eberon — винегрет из лучшего, что есть в D&D

Согласно легенде, в начале

было три дракона — Khyber (зло), Eberon (нейтрал) и Siberys (добро). Легенда гласит, что Khyber убил Siberys'a, но и сам пал в схватке с Eberon'ном, однако и победитель приказал долго жить. Так появились, собственно, сам мир Eberon, тьма, царящая в огромных пещерах под ним (Khyber), и кольцо магических кристаллов в небесах (Siberys). Да, именно поэтому сделан сильный акцент на то, что мир имеет шарообразную форму.

Это древнее предание в том или ином виде присутствует





во всех религиях Эберрона, и в него верит большинство его обитателей.

Космология этого сеттинга здорово напоминает Planescape. Первичным материальным планом является Эберрон, а вокруг него расположены другие планы. Путешествия праймов (обитателей первичного плана) между мирами – огромная редкость, даже самый могущественный маг не отважится на такое. Зато население планов очень часто является на терны Эберрона с самыми разными целями – начиная от дружеского визита и заканчивая разбойными рейдами или иными злодеяниями.

Самая интересная особенность сеттинга – огромная концентрация магической энергии во всем мире. И все дело в том самом кольце магических камней на орбите планеты. Волшебные кристаллы регулярно падают как снег на головы обитателей Эберрона. И никто не жалуется, ибо нашедший такой кристалл приобретает целый букет сверхъестественных способностей, приравняемых к магическим. Поэтому магией пользуются почти все праймы или, во всяком случае, их подавляющее большинство. Магия давным-давно стала обыденным явлением, и вот уже много веков она – неотъемлемая часть любой деятельности обитателей Эберрона. Более того, на использовании волшебных камней базируются все новейшие технологии. Да, звучит забавно, а выглядит еще круче. Одним словом – Арканум, а прочие и близко не валялись.

Много поколений в мире Эберрона бушевали кровопро-

литные войны, и только относительно недавно воцарилось некое подобие мира. Однако на самом деле противостояние продолжается – в виде интриг, закулисных махинаций, скрытых операций, похищений, шпионских страстей, в атмосфере всеобщего недоверия. Проще говоря – банде приключенцев под руководством умелого DM'a будет чем заняться.

История конфликта

О сюжете D&D: Dragonshard известно не многое, создатели игры подобно ужам извиваются вокруг да около, уклоняясь от удовлетворительных ответов. Известно только, что конфликт начался за право на обладание самым крупным из магических кристаллов – сердцем Siberys'a, – артефактом невероятной силы. Так что желание запустить такой реликт любой ценой совершенно оправдано.

За право обладания артефактом будут сражаться четыре фракции – Орден Серебряного Пламени – альянс людей, полуросликов и дварфов, Umbragen – темные эльфы дроу и другие создания тьмы, Lizardfolks – человеко-ящеры и ящеры, от обычных lizardman'ов до драконов, и наконец, четвертая фракция, о которой до сих пор ничего не известно. Но поскольку, по заявлениям разработчиков, играть можно будет только за три фракции из четырех, то вполне возможно, что неназванная раса – разношерстные

монстры, встречающиеся в игре, и знакомые всем и каждому, хоть раз заглядавшим в The Monster Manual.

К сценарию так или иначе приложил руку сам создатель Эберрон'a – Кейт Бейкер (Keith Baker).

Новое – это не всегда хорошо забытое старое

Хотя ядовитые языки злых критиков день и ночь твердят, что в жанре RTS уже давно наступил застой и не прекраща-

именно полноценного города, на манер «The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth», а не хаотического скопления построек. Однако в силу господства магии процесс моментальной постройки крепости вполне оправдан, да и сами города по своим размерам намного превосходят крепости из «Битвы за Средиземье», да и не выглядят столь аркадно. В центре будущего города возвышается крепость, улицы делают пространство за крепостными стенами на сегменты, где впоследствии можно что-то



ется кризис, игровые компании упорно продолжают являть всему миру новые идеи.

И в Dragonshard таких новых идей, а также очень удачных комбинаций старых, более чем достаточно.

Прежде всего хочется отметить принципиальные изменения в строительстве базы. Она стала более точной с точки зрения градостроительства. В начале игроку необходимо возвести крепость, которая в процессе достройки новых зданий и фортификаций станет основой города. Да, база будет иметь вид

построить. Количество «посадочных мест» для постройки зданий и оборонительных сооружений ограничено, что должно еще больше стимулировать стратегическое мышление. Более того, всех доступных зданий построить не получится, так что каждый раз придется делать выбор.

Менеджмент ресурсов упрощен до предела, чтобы игроки имели возможность

не отвлекаться от битв.

В игре всего два ресурса: золото, то,



добываемое в подземных шахтах, и магическая энергия, содержащаяся в волшебных камнях, разбросанных на поверхности. Здания придется строить в определенном порядке, согласно древу технологий. «Да все это вроде как уже было», — воскликните вы и будете правы и не правы одновременно. Да, это было. А вот чего не было, я сейчас и расскажу.

В Dragonshard огромное значение будет иметь расположение зданий в черте города, ибо от этого напрямую будет зависеть качественный и количественный состав производимых юнитов. Так, к примеру, постройка кузницы рядом с казармами позволит тренировать солдат с более мощной броней и улучшенным оружием, постройка той же кузницы рядом с гильдией магов — резко добавит колдунам брони, храм поблизости стрельбища или воровского

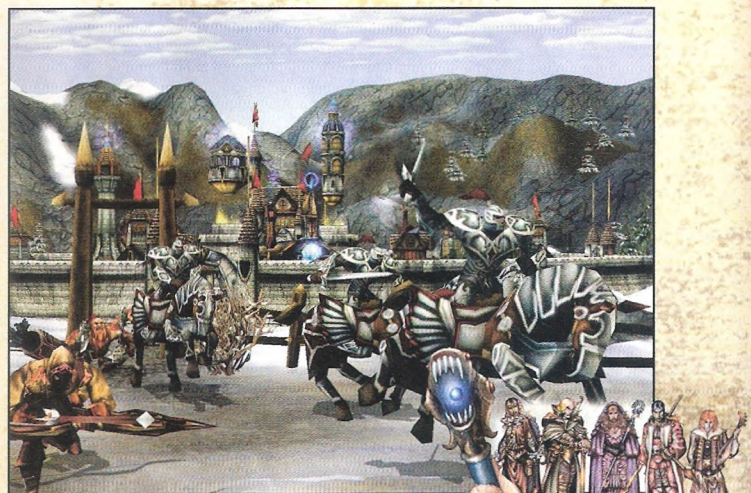
притона позволит лучникам или жуликам использовать лечебную магию и простейшие заклинания жрецов... И так далее!

Таким образом, используя метод проб и ошибок, можно будет наделять одних и тех же бойцов разными дополнительными способностями. Однако вопрос в том, как быть, если в течении первого получаса игры, к примеру, мне нужны солдаты с навыками лечения, а потом мне вдруг захочется сменить лечение на sneak attack? Не сносить же из-за этого полгорода? Но наверняка создатели Dragonshard тоже озадачились этим вопросом и придумали достойное его решение. Возможность перестраивать город в ходе миссии

имеется (все-таки магия — великая вещь),

но как это все отразится на игровом процессе — тот еще вопрос.

Как и в предыдущей игре от Liquid, полуанимешной



стратегии Battle Realms, все войска будут тренироваться из горожан, основная задача которых заключается в обеспечении армии всеми необходимыми ресурсами. Одна из ключевых особенностей сеттинга Eberon — возможность играть за Warforged — разумных боевых големов, ибо машинами их назвать просто рука не поднимается. В Battle Realms довольно смешно выглядела «смена пола» рабочего, когда тот, забросив все дела, бежал в баню, чтобы через минуту выйти отту-

да в облике целительницы-гейши. Если подобные метаморфозы появятся и в Dragonshard, то выглядеть они будут как минимум нелепо.



Войска на поверхности

Все войска основаны на реальных классах персонажей из D&D, однако далеко не все способности востребованы. К примеру, воры из скрытых убийц и разведчиков превратились в подвид легкой пехоты, но навык атаки украдкой остался. Если жулики атакуют отряд противника, вовлеченный в битву с другим отрядом, то в это время воры смогут отвесить врагам пару сильных ударов.

На манер Total War или Warhammer 40 000: Dawn of War на поле боя игроку предстоит управлять не одиночными воинами, как в том же WarCraft III, а отрядами, состоящими из нескольких бойцов. По традиции, преимущественно армия состоит из пехоты (солдаты, клерики, стрелки, маги). В ассортименте также значится тяжелая «техника» в виде боевых големов, драконов или других «крупнокалиберных» монстров, кавалерия, а также воздушные юниты.

На манер вышеупомянутого Dawn of War, каждому отряду пехоты можно назначить командира, тем самым повысив эффек-

тивность отряда в несколько раз. Командиров назначают из числа капитанов – более продвинутых и мощных юнитов, наделенных самыми разными специальными способностями.

Но самое интересное то, что, как и в случае со зданиями, возможны разные комбинации капитанов и отрядов, дающие, соответственно, разные результаты.

Так капитан-клерик, командуя лучниками, может лечить раненых, но тот же отряд с капитаном-лучником сможет стрелять огненными стрелами и получает бонус к атаке на расстоянии. Маги под командованием воина могут неплохо крушить врагов в рукопашной схватке, а вот если мага назначить командовать пехотой, то он сможет зачаровать оружие своих подопечных. Капитаны, скорее всего, будут тренироваться из все тех же горожан и могут



быть в дальнейшем усовершенствованы до чемпионов. Чемпионы – это не герои, на манер, скажем, того же WarCraft III, это, скорее, эпические персонажи, набравшие 20 с лишним уровней, с кучей способностей,

хорошим вооружением, высоким HD и так далее. Помимо чемпионов вы сможете вербовать наемников (их тоже можно будет прокачать).

И вот тут следует отдать должное ребятам из Liquid Entertainment, ибо ролевые элементы в игре сильны как нигде более. Все войска в ходе сражений набирают опыт, который сваливается потом в один «общий котел». И вот тут-то начинается все самое интересное. Со свободным опытом можно вытворять разнообразные забавные

штуки. В первую очередь, осуществлять глобальные улучшения выбранных родов войск, прокачивать



капитанов и чемпионов или проводить апгрейды в городе. А прокачивать чемпионов таки придется, потому что когда на карте будут обнаружены проходы в подземелья, их услуги нам очень пригодятся. Потому что стоит только партии из шестисюзи воинов спуститься под землю, как геймплей кардинально меняется самым невероятным образом...

То самое RPG

А точнее – классический dungeon crawl.

Так вот, стоит партии спуститься под землю, как с ними происходят удивительные перемены. Бывшие юниты превращаются в полноценных приключенцев, по всем параметрам почти полностью соответствующих канонам D&D. «Вау!!!» – скажут все любители ролевиков и будут совершенно правы. Разработчики здорово схитрили, разделив игру на две части – почти ролевик и стратегию, – потому что соединить два таких разных жанра все равно не удалось бы.

Изменяется и общий порядок и поведение юнитов. Впереди в авангарде с отрывом от партии идут жулики, занимающиеся разведкой и об-

наружением и обезвреживанием ловушек, следом за ними – воины, в любой момент готовые заслонить своими мускулистыми тушами идущих сзади лучников, магов и клириков. Классика жанра, ни больше ни меньше!



Цели у партии тоже классические: поиск сокровищ и артефактов, дающих самые разные бонусы как под землей, так и на поверхности, сражения с монстрами и охота за такими же партиями, которых противники посылают в подземелья с аналогичными целями.

Кромешная тьма скрывает не только опасные ловушки, в ней скрываются немало существ, одно упоминание о которых заставляет жителей поверхности содрогаться от страха. Созерцатели, серые увальни (просто гигантских размеров), драконы, демоны, колдуны-вампиры, нежить – вот далеко не полный список неприятностей, поджидающих партию под землей.

Чудища будут круты сверх всякой меры, и каждая битва займет немало времени. Фактически одиночные монстры являются как бы «боссами», охраняющими артефакты.



И если вдруг весь отряд падет в неравной борьбе – не беда, в любой момент можно послать подмогу или сформировать новую партию.

И снова вверх

Пока душа любителей RPG рвется вниз, поближе к беждерам и артефактам ☺, поклонники стратегий найдут чем заняться на поверхности, ибо тут дел выше крыши. Помимо сражений с силами противника и нейтральными крипами придется постоянно воевать за право обладания контрольными точками. В отличие от других игр, где была использована данная концепция, контрольные точки в Dragonshard представляют игроку очень существенные бонусы в виде глобальных заклинаний или улучшения как качественных, так и количественных показателей его армии, таким образом весьма ощутимо влияя на ход сражения.

Отряд бойцов, как и в Dawn of War, получает повреждение не по отдельности, а как единое целое. И как только величина общей суммы полученного урона достигает определенного уровня, один из бойцов погибает. Эта, на первый взгляд, казалось бы, прихоть разработчиков является единственно верным решением – при такой системе нельзя сфокусировать весь огонь на командирах и таким образом ослабить вражескую армию.

С учетом всего сказанного о войсках, микроконтролю принадлежит одно из главных мест на любом этапе игры.

«Но», «но» и еще раз «но», или Вместо эпилога

Добры молодцы из Liquid Entertainment наобещали столько, что аж слюнки текут, однако сразу три моих внутренних голоса – циник, скептик и пессимист – хором орут, что на самом деле все может оказаться не так замечательно, как того хотелось бы. Ведь игрок должен прямо таки разрываться между сражениями, управлением городом и боями в подземельях.

Собственно, очень интересно, как это все будет проходить в режиме сетевой игры 1x1, потому что уследить за всем да еще и на огромной карте не так уж и просто. В таких условиях большую роль играют хорошо продуманное, удобное управление и, самое главное, не совсем глупый AI. Да и возможность поручить компьютеру управление некоторыми игровыми процессами тоже была бы весьма уместной. «Подводных камней», на которые запросто могут нарваться разработчики, предостаточно, ведь в меру кривые руки запросто испортят любые благие начинания. Одним словом, поживем-увидим.

Ждем-с? Не вопрос! ЖД&Дм-с!

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



CALL OF DUTY ВТОРОЙ ФРОНТ



© 2004 Activision, Inc. Activision — зареєстрований торговий знак та Call of Duty и Call of Duty United Offensive — торгові марки компанії Activision, Inc. Гра розроблено Gray Matter Interactive, Inc. Всі права захищені. Продукт містить програмні технології, що ліцензовані у компанії id Software, Inc. Software («Id Technology»). Id Technology © 1999–2000 id Software, Inc. Всі інші торгові марки та назви є власністю своїх володарів.
© 3AT «1С». Всі права захищені

Название игры: Prince of Persia: Warrior Within

Жанр: Action

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Ubisoft Montreal

Мультиплеер: нет

Сайт игры: www.ubisoft.com

ОЦЕНКА:

11

Графика:

11

Геймплей:

11

Управление:

11

Звук:

12

Королевская битва

«Принц бежал по каменному карнизу, — надо было успеть подлезть под железную решетку до того, как она опустится, потому что за ней стоял узкогорлый кувшин, а сил почти не было: сзади остались два колодца с шипами, да и прыжок со второго яруса на усеянный каменными обломками пол тоже стоил немало. Саша нажал «Right» и сразу же «Down», и принц каким-то чудом пролез под решеткой, опустившейся уже наполовину. Картинка на экране резко сменилась, но вместо кувшина на мостике впереди стоял жирный воин в тюрбане и гипнотически глядел на Сашу.

— Лапин! — раздался сзади отвратительно знакомый голос, и у Саши перехватило под ложечкой, хотя никакого объективного повода для страха не было.

— Да, Борис Григорьевич?

— Зайди-ка ко мне».

Виктор Пелевин «Принц Госплана»

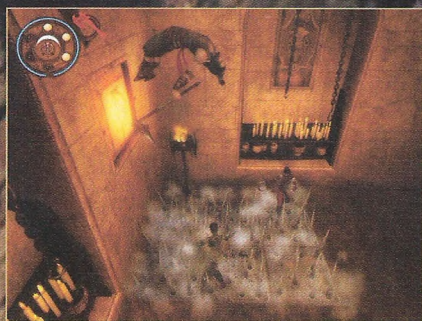
Вышедшую в 1989 году игру Prince of Persia по праву можно отнести к действительно великим играм. Она буквально потрясла миллионы игроков всего мира. И это не просто слова. Созданный Джорданом Мехнером проект Prince of Persia был на-

столько впечатляющим, что даже вдохновил российского писателя Виктора Пелевина на создание замечательного литературного произведения «Принц Госплана». Что вполне обосновано, ведь в свое время Мехнер сделал для повышения качества анимации в игре, сюжетной линии и, собствен-

но, игрового процесса примерно столько же, сколько братья Люмьер для кинематографа. В 2003 году Prince of Persia возродился из пепла и благодаря своим новаторским идеям стал бесспорным хитом на всех платформах. Не прошло и года, как перед нами предстает сик-

PC

PS2



вел – Prince of Persia: Warrior Within. Что ж, давайте выясним, достоин ли этот проект, также как и его предшественники, восхищения или нет?

Действие игры разворачивается спустя несколько лет после событий, описываемых в Sands of Time. Как вы помните, в предыдущей игре Принц по собственной глупости открыл магические песочные часы,

тем самым пробудив силы, о которых и не подозревал. Однако благодаря своей храбрости, силе и удаче ему удалось избежать смерти, и, повернув время вспять, предотвратить гибель всего мира. Но судьбу нельзя обмануть. И вот в этот мир вместе со своими мистическими воинами приходит Дахака. Цель этого существа – восстановить истину, убив принца...

«Во второй части мы расставим иные акценты. Превалировать будут драки, боссы и бесконечная replayability», – признался в одном из интервью продюсер игры Янис Мэллот. И он не солгал. Warrior Within – это наглядное доказательство того, что философия Prince of Persia отнюдь не ограничивается бегом по стенам и прыжками через ямы с шипами. Она включает в себя еще и отрубание голов и выпускание кишок. Да, больше всего изменений привнесено в боевую систему. Фактически все построено на комбинациях и «добивающих» ударах, которых в игре аж 25. Крови и экранной жестокости хватает с лихвой. Принц выполняет все приемы на высочайшем уровне, ведь для анимации всех действий был приглашен супер-эксперт по боевым искусствам.

Кроме этого приятного известия, могу порадовать вас тем, что увеличилось количество вооружения. Теперь в арсенал бойца входят около десятка видов мечей, посохов, пара кинжалов, топор и многие другие орудия смерти – всего более сорока видов оружия. Все эти приспособления отличаются друг от друга скоростью, с кото-

рой ими можно орудовать, точностью и силой поражения врагов. Помимо своего оружия Принц может использовать и оружие противников. Правда, его действие ограничено, и по прошествии определенного количества времени оно просто ломается. Но это обстоятельство вас ни в коем случае не должно огорчать, ведь врагов, жаждущих поделиться с вами своим имуществом, очень много. В Warrior Within вам предстоит встретиться более чем с тридцатью противниками, начиная от стражников-зомби и заканчивая коварными убийцами, магами и мистическими существами (например демон-вороном). Все они будут пытаться вставлять вам пал-

ки в колеса и ножи между ребер, для того чтобы не допустить вас на следующий уровень.

Кроме обычных врагов, вам зачастую при прохождении уровня придется встречаться с большими боссами (с некоторыми сражаться предстоит далеко не единожды). Они пришли на смену таким милым, но неочевидным для слабого духом игрока головоломкам. Причем одолеть их, размахивая во все стороны мечом, не удастся: для победы нужно проявить наблюдательность и разработать тактику борьбы. Вот, к примеру, каменный голем: чтобы одолеть этого красавца, нужно вскарабкаться ему на шею и про-

Видеть больше

NEC

АКЦИЯ!

При покупке монитора
NEC MultiSync LCD1770NX
с 1.02.2005
по 28.02.2005 —

В ПОДАРОК
лицензионная
ВИДЕОИГРА!



NEC MultiSync
LCD1770NX

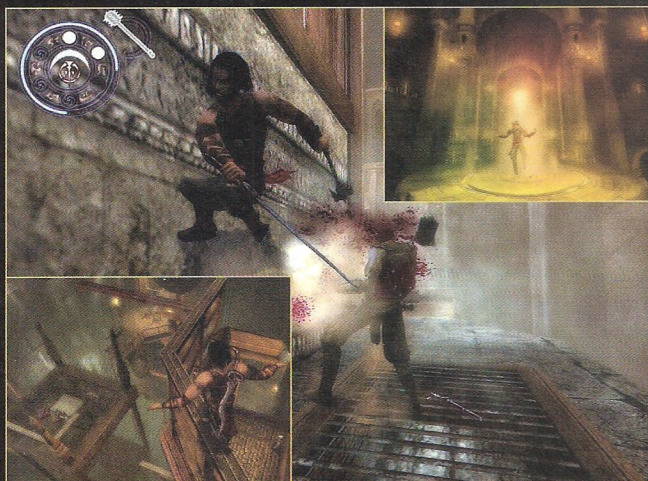
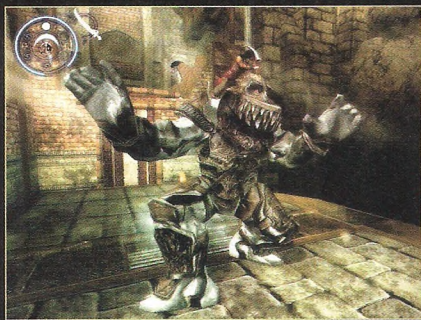
Быстродействующий монитор,
созданный специально для видео игр!

INGRESS
официальный дистрибьютор

г. Киев, ул. Эспланадная, 4, Тел.: (044) 227-5155, 227-5022
<http://www.ingress.com.ua>

МОНИТОРЫ NEC МОЖНО ПРИОБРЕСТИ:

Киев: СЕТ (044) 250-9781, ВІСІТ (044) 248-6603, Технопарк (044) 238-8999, Форум (044) 201-0491, ТД Укртелеком (044) 205-6204, Чинком Консалтинг (044) 457-5248, Винница: Гайнер (0432) 55-4040, Днепропетровск: Аккорд (0562) 34-9153, ВІСТ (056) 721-0101, ТЮЗ (056) 790-0600, Компьютерные системы (0562) 34-3333, Донецк: Интер-вест (062) 382-6806, Атлантида-Энтерпрайз (062) 335-3596, Евпатория (06569) 4-2878, Кировоград: Бон-Аспект (0522) 22-7490, Кривой Рог: Триколор (0564) 92-0320, Луганск: Протон (0642) 585-999, Львов: Каравела (0322) 97-6588, Николаев: АДМ (0512) 47-2281, Одесса: Липчик (048) 760-3716, Микродата (048) 728-7211, Скар-Лайн (0483) 34-4115, Полтава: Промэлэктроника (0532) 50-9251, Севастополь: Систар (0662) 47-0777, Симферополь: Ингресс-Сервис (0652) 27-7426, Харьков: АБС (0572) 21-6572, Хмельницкий: АПро-сервис (0382) 700-999, Черкассы: Экирум (0472) 54-0100, Чернигов: Ингресс-Лайн (0462) 17-0545



колоть мозжечок. А иначе победы вам не видать!

Есть в игре и так называемые бессмертные монстры. Например демон-ворон: его нельзя убить, можно только избавиться на некоторое время, нанеся определенный удар.

Вдобавок ко всему на каждом уровне вас будет подстергать масса ловушек. Возможностей без следа сгинути на пути спасения мира у Принца более чем предостаточно. А сделать так, чтобы никто не узнал, где могила его, помогут огромные шипы, пропасти, замаскированные под небольшие ямки, рушащиеся мосты. Но это видел каждый, кто хотя бы раз побывал в сказке Prince of Persia. Теперь

к ним добавились вращающиеся клинки, всевозможные потайные гильотины, катапульты, швыряющие на острые (или тупые – так больнее) копья, и великое множество других добрых и симпатичных приспособлений. Но не пугайтесь, ведь у вас всегда есть возможность отмотать время назад. К слову, все сверхъестественные умения Принца,

имевшие место в Sands of Time, по-прежнему в вашем распоряжении. Также как и трюки с хроносом. Например, некоторые уровни придется проходить дважды, во время второго прохождения то и дело расчищая дорогу от неудачно расставленной мебели.

Теперь относительно хвального replayability или по-русски хвальной реиграбельности. В Warrior Within четыре уровня сложности: легкий, нормальный, сложный и еще один, для маньяков. О первом, думаю, говорить не стоит, и так все ясно. На втором уровне может неожиданно смениться закадровый голос рассказчика. На третьем – появятся загадки на время. А четвертый так и вовсе вывалит на вас гору сюрпризов, один из которых – новый игровой персонаж. Кроме того, в игре есть бонусы, заботливо разработанные разработчиками по сундукам. Как правило, это различные

арты к игре и дополнительные ролики. Таким образом, проходить игру меньше четырех раз не имеет никакого смысла.

Графика кардинальных изменений по сравнению с предыдущей игрой не потерпела. Дизайн локаций стал, правда, мрачнее: преимущество отдано темным тонам. Вот и все. А вот музыкальное сопровождение изменилось полностью. На смену восточным мотивам в Warrior Within пришли жесткие, выполненные в стиле нью-металл композиции. Что лично меня очень порадовало.

Итак, как видно, в Prince of Persia: Warrior Within разработчики немного преобразили внешнюю часть игры, добавили массу новых деталей и создали новый мир, стараясь сохранить атмосферу Prince of Persia. В результате перед вами предстал новый Принц, но все такой же захватывающий, динамичный и яркий.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru


$$\begin{array}{r} 101 \\ \times 46 \\ \hline \end{array}$$

72x14

72x28

Nokia: 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; **Samsung:** R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

COLOR

55001916	55003416	55011816	55037516	55038316 судан :)	55039916 НЕ МАТЕРИТЬ	55043816	55044316
55046616	55050316	55054216	55054516	55055316	55056116	55057916	55063116
55064116	55066016	55067216	55078416	55079316	55081316	55082416	55089516
55089916	55090716	55093016	55102716	55108916	55109416	55109616	55110316ww
55000416	55004716	55030916	55031416	55034016	55034116	55038516	55044416
55046516	55049516	55049616	55050116	55053216	55065616	55077416	55081416

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **LG:** G5310, C1100, G1600, G5400; **Siemens:** C60, M55, MC60, SL55, S55; **Alcatel:** OT535; **Samsung:** S300M, D410, E700, E800, X100, X600, V200, C100 (з прошивкою G4 та вище); **Sony Ericsson:** T310, T610, T681, P800, P900, Z600; **Panasonic:** EB G60, GD67, X70; **Motorola:** E365




 Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України АА 223305 від 12.11.2002
 

 Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України № 009503 від 12.04.2001

Контент-провайдер ТОВ «Юнотек». Телефон служби підтримки (044) 531 4051, Пн.-Пт. 10⁰⁰—18⁰⁰

КНІВСТАР, ACE&BASE,
DJUICE

Отримання поліфонічної мелодії:
- підстав 50 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **7047**

Увага: в SMS не треба
увати ніяких літер чи знаків!

КНІВСТАР, ACE&BASE,
DJUICE

Отримання поліфонічної мелодії:
- підстав 50 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **7047**

Отримання кольорової та ч/б графіки:
відправ SMS-повідомлення з кодом
обраної картинки на номер **104507**

Название: **Poacher**Разработчик: **Exileworks**

Издатель: пока неизвестен

Жанр: вы будете смеяться – симулятор браконьера

Дата релиза: 2005-й год

Системные требования: а разработчики и сами не знают...

Зверь моё!

POACHER™

– Мама, мама, смотри, он стал таким мягким и совсем не колется!

– Идиот, ты зачем ежика в «Леноре» постирал?

Как, вы не платите членские взносы в Гринпис? Тогда мы идем к вам!

Когда я впервые увидел инфу об игровом проекте от компании Exileworks – Poacher (что с «их» на «наш» переводится как «Браконьер»), я начал очень сильно смеяться. Вся редакция тоже смеялась. Наверное, им смешно было смотреть, как я смеюсь. Они ведь любят посмеяться, эдакие задорные парни.

Итак, наш сегодняшний пациент – симулятор браконьера. Да-да, вы не очитались. Именно так: «сим браконьера». Это ж до чего фантазия разработчиков-то дошла

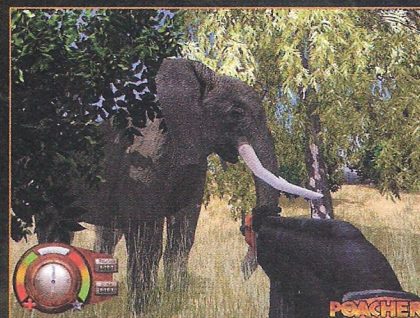
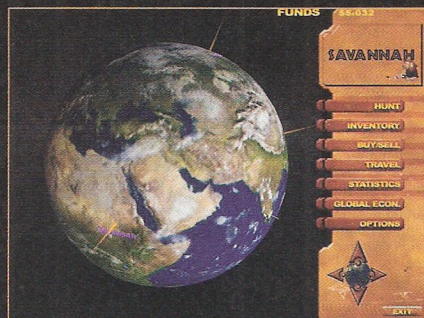
(с помощью снегохода – лыжи уже давно для этих целей не подходят)? С такими темпами выпивания пива пополам с выкуриванием косячка через пару лет мы вполне реально сможем увидеть на прилавке в магазине замечательные игрушки, в разделе «жанр» которых будут стоять «симулятор канализационного люка», «симулятор хомяка-шатуна», «симулятор ламера» и прочие интересные надписи... Ладно, не будем о смешном...

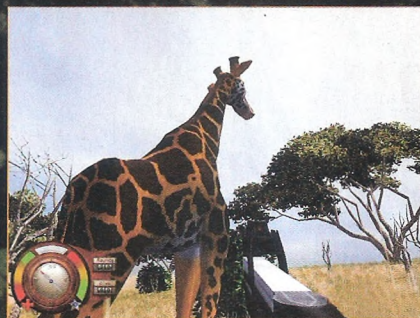
Раз данная шпиля – сим браконьера, играть мы будем именно за него. Какой неожиданный сюжетный поворот, не правда ли?! Заметьте, не за зверушку лесную, хотя

с такими девелоперами и такой ход не исключен, не за рыбнадзор, а именно за «любителя зверей» во всех смыслах сразу. Причем имечко у нашего протеза истинно буржуйское, из-за далекого забугорья – Роман Сар. Физия – престрашная. К тому же он еще и афроамериканец, хотя, может быть, это глюк движка, и морда у него почернела из-за глюков. Да, браконьер негритянской национальности с нашим именем – это лихо. Поскорее бы этого красавца увидеть на экране монитора. А интересно, что же будет дальше? Зеленая японская говорящая макака по имени Мустафа Афанасиевич спасает мир

от нашествия злобных космических зажигалок? Если быть последовательным, то можно предположить и такое.

Итак, во время игры нашим заданием будет мочилово редких и вымирающих видов животных, занесенных в «Красную Книгу». Причем, можно будет как залавливать зверушек в хитроумные гаджеты и ловушки, а опосля продавать в живом виде, так и умерщвлять посредством разнообразнейшего оружия. Причем его – оружия – должно быть очень, очень много. Начиная от легкого – банки из-под пива, и заканчивая станковыми пулеметами. Так что разгуляться будет где. Интересно только, введут ли





разработчики противопехотные мины? Ведь гранаты в игре точно будут...

К слову, если вы, сидя в засаде в ожидании очередной полосатой лошадки, не заметите подло подкрававшихся ребят из леснадзора, то у вас будет аж несколько вариантов действий. Первый – прыгнуть с дерева (ручки веточками и приговариваем: «Я пальма, я пальма. Пофигу, что в Сибири»). Второй – ра-

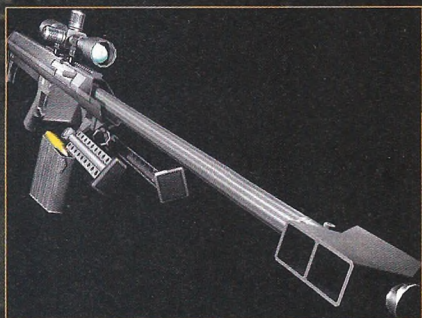
на синюю трансильванскую зайку с помощью нехилого вооружения, подцепленного на вертолет. Это по-нашему. Прикольно было бы, если бы разработчики добавили еще чего-нибудь, ну, скажем, танк. Повеселись бы... Еще одна фишка – всю эту транспортную радость вместе с оружием и прочим приспособлением нам придется покупать за условно убитые президенты, полученные

ками будет связана одна особенность – они, как и в реальной жизни, совсем не прочь похрумкать главным героем. Так что не удивляйтесь, если, отойдя от компа на пяток минут за чайком, вы, вернувшись, застучаете тигра, аппетитно чавкающего над тушкой вашего протеже.

Также разработчики обещают сюрреалистичный трехмерный звук, благодаря которому мы будем, как

дерные пиксели и так далее, но тут они, по-моему, пытаются нам на уши макаронных изделий повешивать... Если судить по скринам, то графика будет не просто страшной, а очень страшной... Лично я бы такие гадкие картинки в Сеть не вывешивал бы... Хотя, может, все не так плохо, и это что-то типа «из раннего»... В общем, посмотрим.

Ну что ж... Пора делать выводы и идти пить минераль-



зиграть из себя страуса и очень быстро скрыться в близлежащей растительности. Ну и последний – гордо подняться, сжимая в руках верную базуку, с помощью которой можно добыть новые красивые трофеи (и потом повесить шкуры инспекторов рядом с тушкой чернобыльского рыбо-кролико-птицы). Кстати, в игре мы сможем воспользоваться различными средствами передвижения – от джипов и катеров аж до вертолета. Да, это, конечно, прикольно – охотиться

в результате сдачи шкурки условно убитого животного на черном рынке. В общем, геймплей в этой шпиле должен напоминать смесь серии ГТА и симуляторов охоты.

По хитрой задумке девелоперов, мы будем охотиться по всему земному шару – от Чукотки до Африки, от дикой Северной Америки до цивилизованных джунглей Южной. Так что мы увидим супермегаграннообразные ландшафты, утыканные супермегаграннообразными животными. К слову, с тварюш-

и в реальной жизни, выпустить противника. Да и звери тоже при звуке ломающегося, как слон через кусты, игрока не будут тупо стоять на месте, ожидая пулю в голову или стрелу в з... в зуб, а смоятся в противоположном направлении.

А еще разработчики говорят, что в игре будет красивейшая трехмерная графика с поддержкой всех тех мощных слов, которые должны символизировать крутость любой игры – анτισглаживание, восьмикратный алиасинг, шей-

ную водичку... Poacher ждать стоит. Довольно интересно и оригинально. Такого еще не было – а это уже есть хорошо. Главное, чтобы девелоперы все не испортили. Особенно графикой... Так что давайте ждать. А если что – мы вам скажем. Рубрика «Ацтой» отрыла свои гостеприимные двери для всех.

Tosin

khaj-tosin@rambler.ru

При написании статьи ни одно животное не пострадало.



Название: FlatOut

Жанр: racing

Издатель: Empire Interactive Ltd

Разработчик: Bugbear

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео,

1,2 Гб свободного места на винте

Мультиплеер: до 8 человек

Сайт игры: www.flatoutgame.com

Оценка: 11

Графика: 11-

Геймплей: 12

Управление: 11

Звук: 11

Система

повреждений: 12+

МОСКОВСКАЯ КОЛБАСА

ИЛИ МЯСО ИЗ ЖЕЛЕЗНЫХ ЛОШАДОК



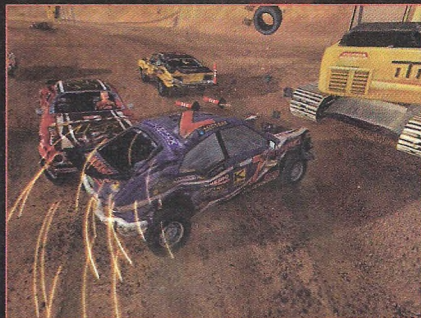
Reality VS Game

Не так просто стать связистом своего внутреннего мира с внешним и попытаться изложить на журнальные страницы все то, что у меня внутри. — тут как минимум нужен хирург. Ну а рассказать о чувствах, которые одолевают меня в сию минуту, и поведать кое-что об игре, которая засела в моей душе — это пожалуйста.

Я хотел выйти из игры и поспать, но не тут-то было... Стоило лишь сомкнуть веки, как «потусторонний» рев мотора воскрешал всё пережитое за последние пару вечеров. Только я, машина и дорога — все это сливалось воедино и вихрем несло к финишу, сметая на своем пути всё, что было возможно. Воспламенившуюся железную массу, вырисовывающую «восьмерки» всеми имеющимися колесами,

уже трудно было назвать автомобилем. Выхлопные трубы, словно живые, выплясывали победный танец после знакомства с каждым отдельным элементом ландшафта и с разного рода обломками, а почивающие в правом углу монитора цифры «1 из 8» и финиш, неподвижно затаившийся за следующим поворотом, до предела поднимали уровень адреналина в крови. Холодный и уверенный

взгляд никак не вязался с дрожащими пальцами, выдающими мое волнение. Связать все это воедино добровольно вызвались лишь только холодные батареи в квартире. Передний бампер моего авто то и дело ударял шины, разбросанные по проезжей части, а вырвавшийся вперед противник спровоцировал полное опустошение запасов «NITRO». И кто мог представить, к чему приведет



стремление показать противнику место, где зимуют креветки. Попытки дрожащих пальцев подрезать оппонента увенчались кюветом, а финишную линию я все же пересек первым, вот только уже без машины, а вылетев из нее через лобовое стекло. «Главное – не побе-е-е-е...» – звучало из-под копыт пересекающих финиш «лошадок»...

The Rise Of Speed

Еще до выхода в мир на FlatOut был возложен эдакий масивный крест, начался прием

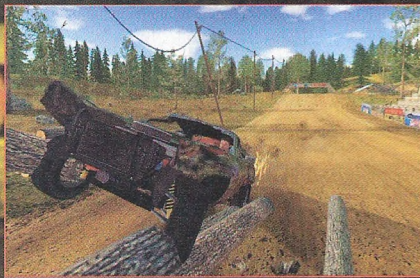
роль в уже культовом спектакле FlatOut, тем самым воссоздав что-то а-ля Need For Speed: Hot Pursuit 2. Всю карьеру разделили на три традиционные части: бронза, серебро и золото. Первая сетка состязаний состоит из девяти заездов, и если вы их одолеваете, то бронзовый кубок будет пылиться уже не в судейской коллегии, а на вашей полке. В борьбе за серебро вам предстоит осилить уже двенадцать гонок. Ну и, соответственно, кульминацией игры выступит золотой кубок, на пути к кото-

таки **зашкаливает**. Где вам еще предложат сыграть в кегли, дартс и многое другое в рамках racing'a? Тот-то же! мало кто до такого додумается. Хотя, я полагал, что «способы борьбы с ацтоем» – это был уже предел. В общем, не всех война забрала, но, как видим, многих покорила. Существуют все выше мною перечисленные режимы не только для релакса, но и для материальной наживы. Именно тут вы сможете подзаработать денюжат на новые апгрейды.

Коль уже задел тюнинг, оброню-ка и тут пару словечек. Сис-

ности были замечены лишь в деревьях, да и то если подбегать вплотную к объекту. На фоне чумовой системы повреждений, качественных визуальных эффектов, высокой детализации авто и окружающей среды обо всех мелочах и недочетах просто хочется забыть и наслаждаться игровым процессом.

Звуковое сопровождение игры как никогда вписывается в созданный интерьер. Видать, девелоперам мало было того, что они возвели лучшую на сегодняшний день систему повреждений авто, они реши-



ставок – будет ли крест донесен до финиша. Сухой спирт в разгоревшееся пламя спора подкидывали авторы разного рода сплетней в «сети», опровергать которые со стороны игроделов было и вовсе нелепо. «Моя хата с краю – ничего не знаю!», мол, говорили это не мы, но тем не менее лишняя реклама нам не помешает. Сказки о полноценном сюжете и доблестных прогулках на своих двух постепенно меркли со времени знакомства с игрой. И несмотря на все это встреча оказалась очень даже интересной...

Новорожденная игра приветствует нас уматовым роликом, побуждающим как можно быстрее оставить в покое огромный мегаполис Bayview и с головой погрузиться в обезбашенную атмосферу гонок на выживание.

Режиму карьеры, в котором обычно раскрывается сюжет игры, отвели более скромную

рому вам придется в числе лидеров пересечь еще пятнадцать финишных линий.

Развлечь нас в столь длительных баталиях за благородный металл вызвался еще один режим, который в «Буковской» локализации именуется «каскадерские трюки». Тут на суд геймеров выставили двенадцать заездов – по четыре на каждый из кубков, т.е. открываются они по мере продвижения по сюжету. Помимо стандартных круговых сражений и гонок на выживание вас ждут еще несколько приятных сюрпризов. Гонки на выживание – это зрелище... как бы это помягче выразиться... не для слабонервных, ведь наблюдать за тем, как на маленькой арене тузятся восемь автомобилей, из которых только один должен остаться на ходу, сможет не каждый любитель железных коней.

На пороге мини-игр показател интерактивности просто-

тема улучшений довольно-таки разнообразна, но влияет сугубо на технические характеристики автомобиля, т.е. внешних видоизменений не наблюдается. Это собственно и все, что можно сказать на этот счет.

Искусственный интеллект порой даже ставит под сомнение свою искусственность. Стоит отметить, что алгоритм передвижения оппонентов по локации не заскриптован до мозга костей, а генерируется в зависимости от сложившейся ситуации. Так и хочется проследить за сетевым кабелем и убедиться, что ребята из тестовой лаборатории действительно рубятся в Варик с Мах'ом.

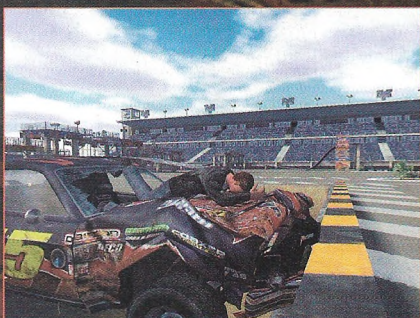
Жизнь прекрасна

Отдельной похвалы заслуживает графическая составляющая игры. Тяжело проводить параллели между FlatOut и Rally Trophy. Кое-какие знакомые очертания четырехлетней дав-

ли еще и позариться на подвиг EA, которым несомненно стала музыка в Need For Speed Underground. Выйдут ли треки из FlatOut'a отдельным диском – покажет время, а пока придется упиваться этим делом под звуки моторов, также на высоте.

В наше время большинство разработчиков компьютерных игр предпочитают заниматься всем чем угодно, только не разработкой компьютерных игр. Подстраиваясь под общую массу, они создают то, что до них уже создали другие, уподобляясь тем самым стаду баранов, в котором каждый баран следует непременно за предшествующим, и без разницы куда тот идет. Парадоксально это или нет, но остались еще на земном шаре достойные лаврового венка игроделы.

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



Название: MTX Mototrax

Разработчик: Beenox Studios

Издатель: Aspyr Media

Жанр: мотогонки

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D video

Оценка:

7

Графика:

7

Геймплей:

8

Управление:

7

Звук:

8

Только спидвей — и ничего личного

Нет зависти во мне к духовно нищим,
Лукаво сытым в сонной тишине,
Им не понять того, чего мы ищем,
Куда летим на взмыленном коне.

А. Малышко

Intro

А так сразу и не скажешь, что Малышко был большим почитателем спидвея, который и вовсе не скрывал своих «симпатий» к любителям тугого мяса в разного рода шутерах. Особенно с почестями отмечая «духовно нищих» кемперов, притихших в «сонной тишине». По стопам великого поэта пошли не многие, чем, собственно, и объясняется длительное отсутствие симуляторов мотоциклетного спорта на прилавках магазинов. Ну, улыбки на лицах поклонников данного жанра можно объяснить лишь усердными трудами ребят из студии Beenox, которые в этот раз преподнесли нам нечто с чем-то. Называть попросили MTX Mototrax и выпустили в чисто поле, то бишь на суд игровой общественности.

Внушительный путь проделал MTX Mototrax, пока добрался до тех самых магазинных прилавков. И как только не обзывали его по дороге! С самого рождения он отзывался на Travis Pastrana's Pro MotoX, потом его переименовали в MTX: Mototrax featuring Travis Pastrana, а после, в лучших традициях Max'a Pagan'a, обрели до MTX: Mototrax. Ну а что это за гоночка, и где она жи-



вет — я, собственно, и постараюсь вкратце изложить ниже.

Пережитки прошлого

На двух колесах со встроенным двигателем внутреннего сгорания где-то между ними вам придется бороздить отчисти песчаные океаны. Скоростная езда на пару с заоблачными прыжками в сопровождении умопомрачительных трюков и головокружительных падений — вот что вас поджидает на пороге игровой арены. Среди достопримечательностей сразу после старта хотелось бы выделить двумерных зрителей, которые являются просто недостижимой вершиной современной графики. Управление, как и стоило ожидать, намертво забито за назначенными джойстиком клавишами, но, как оказывается позже, оно довольно таки сносное.

Что же касается игровых режимов, то тут все устроено по давно отшлифованному времени шаблону. За громким



словом «карьера» скрывается жизнь начинающего гонщика с присущими ей разного рода перипетиями, такими как тренировки, тюнинг байка, подписание контрактов со спонсорами, а также соревнования, соревнования и еще раз соревнования. С каждой последующей победой тропка к всемирной славе будет все извилистей, а скрипты и вовсе могут затолкать мечты о лаврах победителей в дальний уголок.

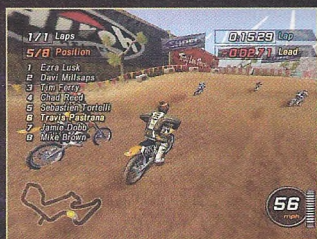
Далее на повестке дня «одиночная игра». Здесь вам предстоит выбрать между мотокроссом и суперкроссом, после чего в свое удовольствие прокатиться по открытым трассам. Разница между мотокроссом и суперкроссом незначительна, но все же имеется. Ареной в суперкроссе выступает специально оборудованный стадион с многотысячной аудиторией, невысокими трамплинами и крутыми поворотами. В свою очередь мотокросс проходит на обычных пригородных трас-



сах с практически полным отсутствием зрителей, огромными холмами и широкими поворотами. Помимо этого в игре имеет место свободный заезд, который обеспечит вам экскурсию по тренировочным базам. Разноплановые трамплины помогут вам освоить управление и позволят изучить все новые и новые трюки. Режим «фристайл» не несет в себе ничего нового, а в «ghost mode» вам предстоит в гордом одиночестве оттачивать свое мастерство на локациях, где проходят соревнования.

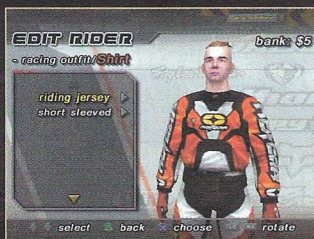
Огромное изобилие режимов, не так ли? Но это еще не всё. Щедрые игроделы и в этот раз не обделили свое детище разного рода редакторами. Отныне вы сможете не только изменить внешность и одежду своего персонажа, но также создать собственный полигон мотоциклетных баталий. Редактор спидвея выполнен в лучших традициях Tony Hawk's Pro Skater и воссоздать локацию,





покающуюся где-то глубоко в вашем подсознании, и вовсе не составит никакого труда.

В общем и целом геймплей игры довольно-таки привлекательный, но местами вся его привлекательность элементарно меркнет под давлением разнородных нестыковок. Мало того, что персонаж в большинстве случаев не падает при элементарном столкновении с другим мотоциклистом, так он даже бровью не поведет, когда переднее колесо противника проедется по его позвоночнику. А стоит ему задеть что-то из декораций, как «полет над гнездом кукушки» будет обеспечен. Украсив эти и другие недостатки переизбыточно заскриптованным искусственным интеллектом и разбавив все это консольной графикой, «маемо тэ, що маемо».



Не все так гладко в этом мире

И правда, со сглаживанием текстур а.к.а. анти-алиасинг, у игры далеко не дружеские отношения.

Консольная графика вынуждает нас позабыть не только о сглаживании, но и о высокой детализации, третьей координате зрителей, качественных текстурах, фотореалистичности персонажей (такое чувство, что этот список можно продолжать бесконечно)... Вместо этого движок игры рисует нам ярко выраженный лестничный эффект, бедные текстуры, местами очень даже убогую анимацию и пыль из-под колес, которую мы помним еще с 1999 года.

Звук на полголовы выше графической составляющей, но как бы там ни было, музыка



не то чтобы не оседает в памяти, она местами даже подводит к мысли воспользоваться родным WinAmp'ом в поисках другого музыкального сопровождения. Что же касается озвучки игровых моментов, то тут все на уровне — на том уровне, что и сама игра.

Дареному коню в зубы не смотрят

Забавы ради пролистал все номера единственного украинского журнала о компьютерных играх в поисках чудной находки, которая и вовсе не думала испытывать мое терпение. В первом кирпиче, заложенном в фундамент того самого журнала, а именно в первом номере 2001 года, я обнаружил единственный обзор, посвященный симулятору мотоциклетного спорта. Просматривая остав-



шиеся пять килограммов этого издания, вышеупомянутого феномена я так и не нашел. Что же получается? Игра всецело подходит под оценку «12: Нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устаревшие стереотипы». Согласитесь, «такие» игры действительно выходят раз в несколько лет и вдребезги разносят надежды на лучшее. Игра, откровенно говоря, на любителя, которых в наше время не так и много. А подгоревшим портированным с консолей пирожком современного геймера уже не удивишь. Эх, как там в народе говорят? О! Точно! «Чем хата богата». В этом народе еще много чего интересного говорят, но об этом уже как-нибудь в другой раз...

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ВСІХ!



Відтепер за новими тарифами!

- день - 0,69 у.о. за годину
- вечір - 0,49 у.о. за годину
- н і ч - 0,19 у.о. за годину



тел 238-89-89 www.iptelecom.ua

Сводки с киберспортивного фронта

Новогодние праздники в Украине считаются истинно семейным праздником и длятся несколько недель. Именно это и стало причиной того, что в январе 2005-го наши геймеры так и не увидели больших турниров. Ни они сами, ни организаторы не горели особым желанием что-либо делать и куда-либо ехать. Все спокойно лежали дома на мягком диване и отправляли новогодние открытки по ICQ. Впрочем, киберспортивная жизнь не затихла до конца – было сыграно немало региональных турниров и произо-

показывает неплохую игру и держит в своей группе 3-е место, вполне претендуя на выход в следующий тур.

Те же КС-ры стали постепенно организовываться на более высоком уровне. В частности, инициативная группа украинских геймеров создала собственный канал IRC под названием Practice Clan War. Идея заключается в том, чтобы каждый желающий каунтерстрайкер смог быстро найти себе людей, дабы хорошо поиграть в CS посредством сети Интернет.

Данные: канал #pcw.ua, сервер QuakeNet. Будет ли

это начинание успешным? Посмотрим некоторое время спустя...

Варкрафтеры тоже не сидят без дела – клуб Vault City взял на себя инициативу по проведению киевских турниров в этой номинации. И теперь каждое воскресенье там собирается комьюнити стратегов. Как всегда зажигают Hot и Razor, а также местная команда клуба – хитрый эльф vs.DWC и жестокосердечный воин нежити vs.Tormentor.

Ну а для всех любителей War3, желающих посоревноваться на хорошем турнире, но все еще не достающих до скилла украинских «отцов», C-club Metrograd проводит серию «Go In Cybersport». Эти турниры собирают по пятьдесят-семдесят игроков (в том числе и человек десять приезжих из других регионов). А все благодаря своему правилу №1: «На турнир не допускаются крафтеры из TOP10 Украины». Действительно, на таком чемпионате никто не опасается вылететь в первом же туре от госту-игрока. Здесь можно поспорить наравне с други-

ми варкрафтерами, попробовать свои силы и попасть в тройку почитаемых призовых мест. А дальше и до большого киберспорта недалеко...

В Крыму же за становление варкрафта похоже взялись... девушки. Небезызвестные Пума и Лиса уже провели первый пробный турнир в клубе «Вавилон» и не намерены на этом останавливаться. Самым-самым главным судьей выступила Лиса, Пума являлась помощником и помогала координировать ход соревнований. Специально прибывшая экспертная комиссия в лице C2'Grunt и C.D. не нашла провалов организации – турнир действительно прошел хорошо. Девушки, так держать!

Ну и конечно, результаты: 1. Maloy (давно мы его не видели ☺), 2. Ghost, 3. Dred.

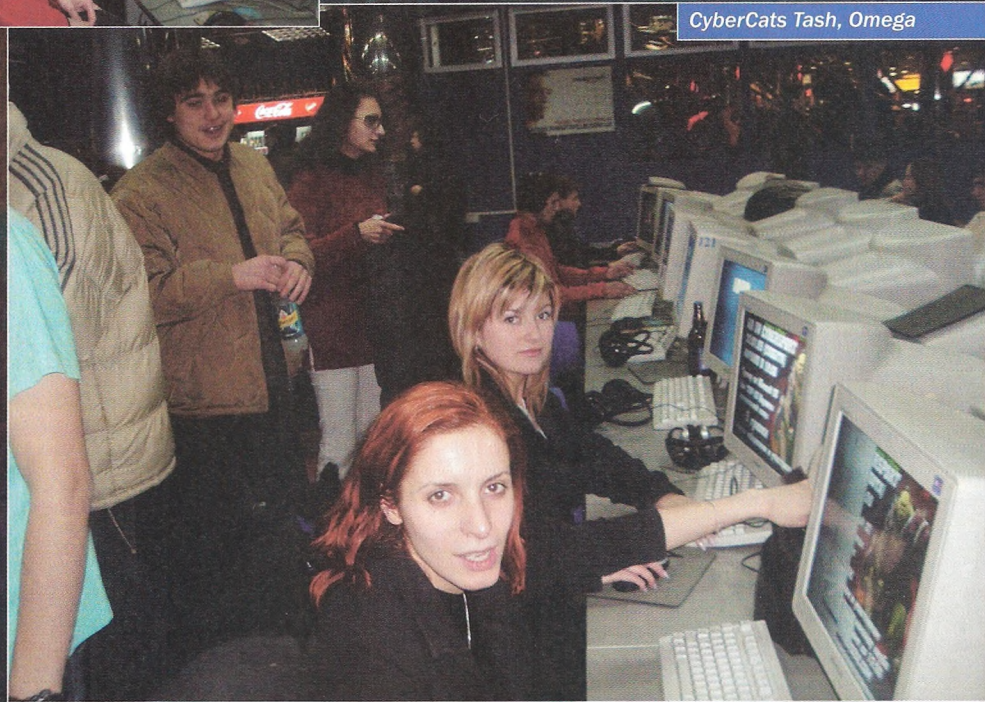
Сами же Грунт и СиДи тоже не стоят на месте. В январе они подвели итоги серии крымских турниров WinterWar по Warcraft 3, проходивших в клубе «Фортресс». Напомню, что участие во всех семи турах было открытым и премировалось кроме самих призов еще и рейтинговыми очками. В ре-



Cybercats Alpha

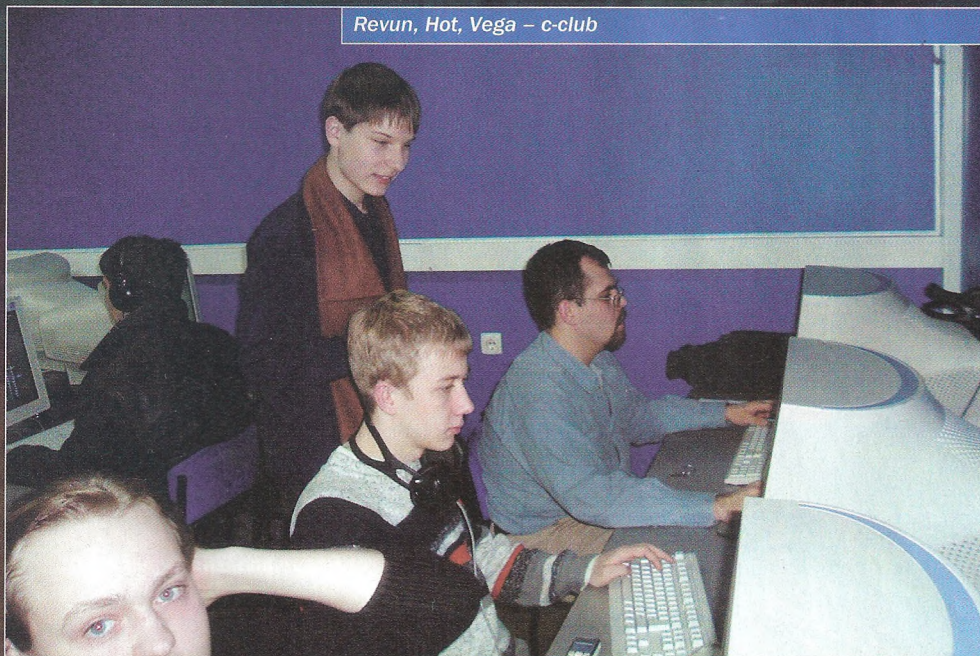
шло достаточное количество интересных событий.

КС-ры столицы не скушали. Стартовавшая в декабре KCL (Kiev Counter-Strike League – киевская лига по Counter-Strike) вот уже второй месяц регулярно собирает 36 команд на рейтинговых матчах в C-club Metrograd. Хотя такие известные команды как Diosoft и GSC фактически распались, в лиге они все-таки участвуют смешанными составами – Dio, например, вообще играет командой в 3 человека O_O. А экс-игроков этих тимов теперь можно увидеть в других миксах. На данный момент в четырех группах лиги лидируют n00body, in-Action, pk и Network Technology. Кстати, женская команда CyberCats



CyberCats Tash, Omega

Revun, Hot, Vega – c-club



зультате сильнейшим крафтером крымского региона стал C18'Dred, с чем его и поздравляем.

Всплыла и забытая нами (а напрасно) старая добрая Квака2. Осенью-зимой мы следили за тем, как наша сборная кудвакеров ведет онлайн-бои в рамках лиги NDML (The Nations Deathmatch League). В группе они выступили просто отлично, выйдя в дальнейший тур на втором месте. При этом украинцы произвели настоящий фурор, обойдя сборные Великобритании и Эстонии, которые являются старожилами соревнований. Но вот в плей-офф не все пошло гладко – в первом же туре ребята проиграли финнам со счетом 3:0 по играм и разгромным счетом по фрагам. Теперь сборной Украины остается только идти по лузерской сетке, а нам – вовсе за них болеть.

Состав сборной: KPD.Zombie, Blaizian, KPD.Smoke, KPD.Lestat, bl.Gollum, Id.Gorets, bl.Programmer, nightmare, -22.Biplan, KPD.Part1zan, -22.Muhaha

По Украине поползли слухи о списке номинаций на WCG 2005 UA. Так как это пока что лишь слухи, мы не приводим полный список всех игр. Но скажем лишь, что в нем отсутствуют 3D-шутеры. В связи с этим мы спросили

GSC'Chip (нашего лучшего игрока за все время проведения WCG в Украине) о его планах на будущее. Оказывается, Чип сейчас вовсе отдался работе. Переходить на новые игры он пока не намерен, а будет ли тренироваться, если появятся Unreal, Painkiller или даже Quake, он пока и не знает.

Некоторые геймеры, ранее отдававшие предпочтение Quake и Unreal, уже начинают менять свои трехмерные лабиринты на абсолютно несвойственные им жанры. Так, например, на воскресном чемпионате в Vault City по FIFA 2005 был замечен... Желез-

ный Дровосек aka Terminator! Резюме: надо быть гибким. И если гора не идет к Магомету, то Магомет идет к горе!

Мы же пока ждем официального пресс-релиза компании Samsung.

На почве вышеуказанных слухов, а также благодаря хорошему информированию общества фифакеров (да, да, именно так их и называют) на последний турнир в столичном клубе Trinity собралось рекордное количество игроков – аж 94 (!). Администрация сама была приятно удивлена таким наплывом и теперь пишет регламент проведения большой

лиги по FIFA 2005, которая будет запущена (вероятно) в марте этого года. Планируется большая рекламная поддержка и отличные призы для участников. Вот радость-то для всех поклонников реального и виртуального футбола!

Ах, да, чуть не забыл. Список победителей турнира в «Trinity»: 1. Raziell, 2. OxyGEN, 3. Dancer.

Пока мы ждем информации по всемирному турниру WCG, нас успели обрадовать совсем новым мероприятием под тем же тегом – «WCG 2005 – Samsung Euro Championship». В нем примут участие около 300 лучших игроков из 30 европейских стран. Ивент состоится с 10 по 13 марта в рамках выставки CeBIT 2005, крупнейшей экспозиции достижений в области компьютерной техники и информационных технологий в Европе.

В списке номинаций: CounterStrike, StarCraft BroodWar, WarCraft 3: TFT, Unreal Tournament 2004, FIFA 2005, Need for Speed: Underground 2, Halo 2 (Xbox), Project Gotham Racing 2 (Xbox).

Надеемся, что Украина сможет отправить и свою делегацию на этот турнир. Ведь парням предоставляется возможность сразиться за неслабый призовой фонд в 150.000 евро!

FuDeS)Zerkella

Hot – новогодние праздники прошли, пора взяться за тренировки



ВЕМАНИ

ТАНЦЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Начало

Человеку всегда хотелось двух вещей – хлеба и зрелищ. Так кричали древние римляне, так кричат и сейчас. В конце 90-х годов двадцатого века в сытой Японии хлеба было достаточно, а достижения прогресса давали народу все больше и больше столь необходимых зрелищ. Одним

КРАТКАЯ СПРАВКА: *Beimani* – составное слово из двух слов *be* и *mani*, происходит от *Beatmania* – названия первого танцевального автомата, выпущенного фирмой *Konami* в 1997 году. На данный момент является зарегистрированной товарной маркой, объединяя под собой серии разных автоматов, работающих по общему принципу симулирования какой-либо музыкальной деятельности (танца, игры на гитаре, игры на барабанах и т.д.). В народе неофициально «бемани» означает не только оригинальные автоматы от *Konami*, но и похожие разработки других фирм, в частности «*Pump it Up!*» от *Andamiro*.

из наиболее любимых времяпрепровождений стало посещение зала игровых автоматов. Нет, вовсе не одноруких бандитов и электронной рулетки, а именно симуляторов, аркад и прочих веселых устройств. Там можно было срубить с другом в файтинги типа «*Street Fighter*», полетать на самолетах за настоящим штурвалом, пройти все треки «*Formula-1*» и спасти мир от злых гениев в стрелялках а-ля «*Time Crisis*». Каких только симуляторов не навывдумывали изощренные восточные умы – это охота со снайперской винтовкой, рыбалка с настоящей удочкой, бокс, езда на скутерах, – ух-х-х, много всего! Компании-разработчи-

ки симуляторов буквально соревновались, кто придумает наиболее странную штуку. И «*Конами*» в этом деле преуспела больше всех.

Ее первенцем стал необычный аппарат *Beatmania*, в котором одному или двум людям предлагалось попробовать себя в роли ди-джея. В автомате было записано несколько десятков музыкальных треков, их мелодию и предлагалось воспроизвести играющему. Как именно? Вот тут и открывается основной принцип бемани. Во всех таких устройствах у человека есть от четырех до десяти кнопок или других методов подачи сигнала автомату (например, в *Para Para* это инфракрасные лучи, которые надо перекрывать руками). Каждому такому элементу присвоена своя иконка. В зависимости от выбранного уровня сложности и типа игры (об этом далее) эти иконки с определенной скоростью падают вниз или летят вверх по экрану. В тот момент, когда они совмещаются со специальной полоской, вам необходимо нажать данную кнопку (перекрывать луч, стукнуть по барабану, дернуть рычажок гитары и т.д.). Чем



точнее вы это сделаете, тем лучше получится ваша мелодия или танец, тем больше вам дадут очков и, возможно, переведут на дальнейший уровень.

Так вот, о Beatmania. В этом автомате можно было играть одному или двум ди-джеям. Каждому из них предоставлялся пульт из пяти кнопок и вертушки (любители скретчей возбужденно потирают руки ☺). Нажимая одну из кнопок или вращая диск вертушки, выставляли автомат проигрывать определенный сэмпл, то есть набор звуков (любители скретчей огорченно вздыхают, так как реальных скретчей не получалось ☹). А смесь сэмплов вместе со звучащим треком давала очень даже прикольную мелодию.

Несмотря на кажущуюся простоту, автомат завоевал небывалую популярность. В нем удачно сочеталось несколько стремлений любителей компьютерных игр. Во-первых, каждый из них хотел попробовать себя в роли крутого ди-джея и не менее круто выглядеть при этом со стороны. Во-вторых, Beatmania была достаточно легка в освоении, но с возрастанием сложности треков требовала дополнительных тренировок, а потому стало возможным разделение на новичков, мастеров и всемогущих богов винила. Ну и в-третьих, не существует таких людей, кто не любит в компании друзей позажигать под заводную музыку, особенно если они создают ее сами!

DDR, PPP и PiU

Несмотря на успех Beatmania, настоящий расцвет бемани начался лишь год спустя. В 1998-м году Konami выпустила первый автомат из серии «Dance Dance Revolution» (в народе просто DDR). В отличие от предыдущего симулятора ди-джеинга, это был симулятор танца. Принцип остался тот же, изменился лишь способ взаимодействия человека с устройством. В DDR все кнопки нужно было нажимать... ногами!

Сам же автомат представляет из себя монитор и специальную мини-танцплощадку, на которой можно танцевать

одному или двум игрокам одновременно. В DDR при проигрывании композиции по экрану летят изображения стрелок четырех типов – они указывают вверх, вниз, вправо или влево. Под ногами у игрока находятся четыре кнопки (расположение крестом – как на компьютерном NumPad кнопки 2, 4, 6, 8) с соответствующими картинками. В самом верху экрана расположена контрольная полоса с контурами этих самых стрелок. В тот момент, когда стрелка совмещается со своим контуром, надо ногой нажать ее пад (так в DDR называется кнопка на танцплатформе). Если все прошло удачно, то вы получите оценку, и стрелка засчитается вам в очки.

По идее, ничего сложного – просто ногами дергай, да смотри на экран. Почему же DDR назвали танцевальным автоматом? Все дело в том, что не каждая композиция подходит для DDR, и стрелки летят тоже не просто так. Наилучшими являются треки со стабильным ритмом или, как указывается в автомате, bpm – beats per minute (ударов в минуту). Этот ритм должен быть хорошо слышимым и не может часто меняться, максимум – один-два раза за трек. Ну а стрелки летят в таком порядке, что человек делает движение именно в тот момент, когда происходит удар ритма (или на четных долях между ударами). Таким образом, в зависимости от bpm выходит какой-либо танец – поп, хип-хоп, брейк и т.д.

Со времени выпуска первого DDR прошло уже семь лет. И восемь миксов, то есть версий автомата. И еще множество альтернативных версий вроде Dance Stage EuroMix. Каждая из этих версий содержит свой набор композиций, режимов игры и способ присуждения очков. Но есть общие свойства, которые характерны для всех этих автоматов (впрочем, есть и исключения).

Сложность. Вы всегда можете выбрать мелодии своего уровня – новичок (Beginner), легкий (Light), стандартный (Standard) и сложный (Heavy). В зависимости от этого выбора вам предложат композиции от одной (самая легкая) до де-



сяти пятюк (практически невозможно пройти). Кроме того, в режиме новичка вместе с вами будет танцевать компьютерный персонаж, показывающий, какие движения в какой момент надо делать. Также есть выбор специальных режимов Nonstop (заранее отобранные треки на прохождение) и Challenge (заранее отобранные треки, где нельзя пропускать более 3 стрелок за песню).

Тип композиции. Для каждого трека указывается его тип танца – пять параметров: Voltage – плотность шагов, Air – количество прыжков (когда вам надо наступать на стрелки одновременно), Stream (количество пробежек, когда вы быстро наступаете на разные стрелки), Chaos (неудобность рисунка шагов) и Freeze (количество протяжек, т.е. специальных стрелок, которые надо некоторое время удерживать). Перед выбором компо-

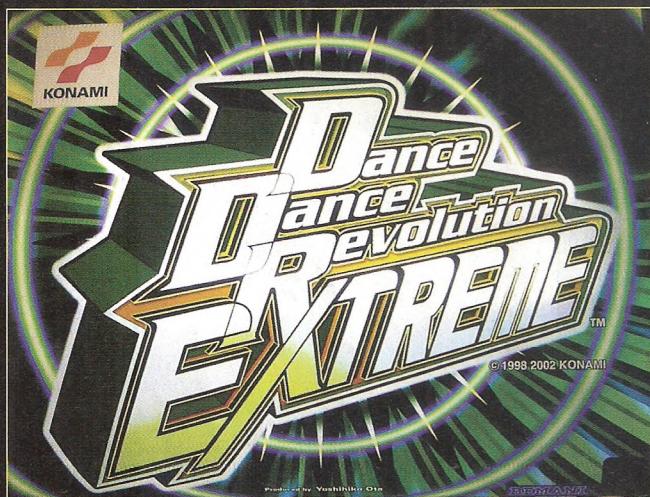
зиций вы можете оценить все эти параметры на специальном индикаторе.

Lifebar (полоска жизни). Пока вы танцуете, полоска жизни показывает ваши успехи. При четком совпадении нажатия пада и стрелки вы получаете хорошую оценку, и полоска растет. При пропуске стрелки она уменьшается. Как только лайфбар дойдет до нуля, композиция будет считаться завершенной, и на этом ваша игра прекращается. Если вы нормально проходите композицию, то можете отыграть до трех-пяти (в зависимости от настроек каждого отдельного DDR) треков.

Scoring & ranking (начисление очков и финального ранга). После отыгрыша композиции автомат выдаст вашу статистику. Так, при каждом нажатии на пад, в зависимости от точности вашего попадания на стрелку, вы можете получить следующие оценки:

Marvelous (великолепно, только в режимах Nonstop и Challenge), Perfect (идеально), Great (отлично), Good (хорошо), Boo (плохо), Miss (стрелка пропущена). В финальной статистике будет указано количество оценок каждого типа, по ним и выставится ранг – от AAA (супер-прохождение) до E (завалено). Очки же начисляются по довольно сложной схеме, в которой каждый шаг (стрелка) оценивается в зависимости от ее порядка в композиции (чем позже – тем дороже она стоит) и полученной за нее

явилась от специфического японского танца пара-пара, где все танцующие повторяли движения одного ведущего. PiU – это фактически корейский клон DDR, произведенный компанией Andamiro на волне всеобщего увлечения такими танцами. В этом автомате стрелки расположены по углам квадрата, а в центре находится дополнительный пятый пэд. Памп (сокращенное название PiU) оказался очень успешной разработкой и приобрел популярность ничем не меньше, чем DDR.



оценки. Да, и не забывайте: в конце игры вы можете получить специальный код для публикации результата во всемирном интернет-рейтинге! Кроме того, вы сможете записать свое имя в список рекордов на самом автомате.

Модификаторы. В опциях можно поставить дополнительные усложняющие фишки. Например, ускорение полета стрелок, их зеркальное отражение, исчезновение на полпути и много других. Это специальные параметры для спецов DDR, которые хотят новых ощущений.

Режим игры. Они бывают Single (один игрок), Double (один игрок на двух платформах с восемью стрелками), Versus (два игрока друг против друга).

Все эти общие черты также характерны для автоматов Para Para Paradise и Pump it Up. PPP является еще одним вариантом DDR, вот только тут танцевать надо в основном руками, перекрывая сенсоры инфракрасных лучей. Идея по-

расположения, анонсы турниров. Кстати, отечественные любители переделали слово «бемани» на «бемафия» – от слов «beat» и «мафия» (семья, сообщество). Так что, теперь, встретив слово «бемафиози», вы будете знать, что оно означает ☺.

Если говорить мегасерьезно, то следует отметить, что само движение бемафии помогает игрокам снять определенные психологические комплексы и стать здоровее. В частности, многие стесняются танцевать на дискотеках, выделяться в компании и т.д. На автомате же все не так страшно, тем более танцуя в компании с друзьями. Все это напоминает игру, во время которой просто не успеваешь следить за реакцией окружающих. А танец получается сам собой, и после прохождения трех-пяти треков раздаются заслуженные аплодисменты, что однозначно вселяет уверенность в себя. Кроме того,



Комьюнити

С расширением сети Интернет развивается и всемирное сообщество любителей бемани. Они обмениваются мыслями, идеями, фотографиями и достижениями, проводят регулярные чемпионаты. Наиболее известными порталами в этой области являются ddrfreak.com, ddruk.com, parapara-paradise.net, piugame.com. На просторах СНГ роль проводителя движения взял на себя сайт bemaфия.ru. Здесь публикуются новости мира бемани, отчеты со встреч, обзоры автоматов и мест их

профи постепенно отходят от простого нажатия кнопок и самостоятельно ставят красивейшие танцы на DDR.

Ну а что касается здоровья, то все играющие регулярно бемафиози имеют отличное поставленное дыхание, могут бегать километры кросса и сбросили не один килограмм. Кстати, видели мы тут фотки одного пухлого каунтерстрайкера, который после перехода с сидячей игры на памп сбросил 15 кг (!) и стал просто стройнягой. Вот так-то, киберспортсмены, есть над чем задуматься.

PC, PS и X-box

Не надо думать, что бемапи – это увлечение только для любителей игровых автоматов. Комьюнити настолько велико, что для различных игровых платформ выпускаются специальные игры и коврики, подключаемые в USB или разъем для джойстика. С ними вы сможете играть и дома.

Для владельцев PC отдельно отметим программу Stepmania (stepmania.com) – это свободно распространяемый проект, являющийся симулятором DDR и других подобных автоматов. При помощи Степмании и сим-файлов песен (можно скачать в Интернете) вы превратите свой компьютер в полноценный игровой автомат. Единственная проблема – это достать хороший коврик. Профессионалы предпочитают коврики от Sony PlayStation, но тогда возникает проблема хорошего переходника для компьютера. Единственным переходником для ковров, полноценно передающим все нажатия, является устройство «EMS2». Все остальные плохо реагируют на одновременные нажатия противоположных стрелок ковра.

PlayStation, более родная для Konami платформа, предлагает целую серию Dance Revolution. X-Box тоже не обижен – DDR: Ultramix 2 – одна из последних игр под эту приставку. Кстати, часто игры комплектуются ковром, подключающимся в гнездо для джойстика. Такой бонус не может не радовать – танцевальная лихорадка захватывает и домашних геймеров!

Заключение

Мир танцевальных автоматов бемапи – это отдельная ветка развития компьютерных игр. И, в отличие от других игр геймеров, она объединяет отличное развлечение и здоровый дух тренажерного зала. Мы же, испытав на себе эти автоматы (см. дальше) можем сказать только одно – must try!

За постоянные консультации выражаем благодарность Zoï – идейному руководителю сайта «Бемафии», одному из лучших бемафиози России.

FuDeS)Zerkella

РЕМАНІ — ПОЛИГОННЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Не испытать находящиеся у нас под рукой игровые автоматы мы просто не могли. Хотя их в Украине не так уж много, но в Киеве нам удалось найти сразу два разных и довольно интересных представителя этого семейства — PiU и DDR.

Pump it Up во «Флоренции»

Первым мы осматривали PiU в кинотеатре «Флоренция» (пр. Маяковского, 31), что на Троєщині. Злой Lich, частенько появляющийся там в развлекательных целях, сразу же дал наводку на этот автомат. Уже на следующий день мы прибыли для расследования.

Итак, перед нами предстал Pump it Up: Premiere 2. The Prex 2. Не обращайте внимание на всякие цифры — это просто номера различных версий начинки. Внутри же оказалось около 70 треков различной музыкальной направленности с bpm от 80 до 300. Все треки азиатского происхождения и звучат очень даже весело. Сам автомат находится в хорошем техническом состоянии — пады отлично нажимаются и не залипают, подсветка работает (правда, в нескольких падах тускло). Приятным сюрпризом для нас и непередаваемой мечтой бемафиози стала ручка регулирования звука! Долой заглушающий все аэрохоккей, мы будем слышать только музыку! Стоимость жетона для

игры — 2 грн., за него вы сможете отыграть до трех треков плюс четвертый бонусный, если получили хороший ранг на предыдущих композициях.

Оттанцевали мы и поодиночке, и вдвоем с фотографом. Корейский рэп очень даже зажигал, а композиция, прозванная «Обезьянкой» за ее рисунок в списке выбора мелодии, была очень смешной и довольно быстрой. Впрочем, там есть и клубные, и поп-треки. Кроме нас публики было немного, так как обычно она собирается часам к пяти-шести на вечерние сеансы, тогда автомат привлекает внимание посетителей. Время от времени приезжают и спецы танцев.

В общем, от PiU осталось хорошее впечатление. Выбор громкости, хорошая реакция падов, большое количество треков — ум-м-м, мы еще не раз туда наведаемся ☺.

Dance Dance Revolution: Extreme в «Арене»

Сюда нас привела некоторая удача и счастливое стечение обстоятельств. Еще во время тестирования PiU нам рассказали, что в центре Киева в комплексе «Арена» (Бессарабская площадь, ул. Бассейная, 2а) установлен DDR. И буквально на следующий день нас позвали туда на пресс-конференцию «Джинс» (об этом читайте также в этом номере). Так вот, мы с Max Ragan'ом просто не смогли усидеть на месте, и пока пресса фурше-



тила после официальной части пресс-конференции, мы отправились осматривать DDR.

Автомат находится в игровой зоне на втором этаже. Сразу отметим, что с ним в комнате установлены два аэрохоккея, а из-за громких ударов диска их активно недолюбливают бемафиози. Но! всегда можно позвать администратора, который настроит звук на нужную громкость, то есть особых проблем со слышимостью ритма у нас не возникло.

Вообще же автомат довольно интересный. Это DDR: Extreme, последний на данный момент, восьмой микс. Треков примерно 80 — в них есть мелодии из предыдущих миксов, есть и новые треки. Приятно удивило наличие знакомых нам We will rock you, Cartoon Heroes, Captain Jack и подобных слышимых по радио композиций. A la vida loca вообще стоит там на первом месте по числу заказов.

Играть под 170-bpm трек Cartoon Heroes было сплошным удовольствием. Мы с Максом зажгли моментально, пройдя кроме него еще десяток ярких композиций. При этом отмечу, что пады вполне понравились — нормальная чувствительность, только поначалу сбросил две протяжки, привыкая к удержи-

ванию их нажатыми (чуть больше надо усилий, чем на PiU) — но это было обычное привыкание к автомату. Да, какой-то нехороший человек поставил за нами камеру, и все танцы транслировались для остальных прессы на десяток экранов в спорт-бар, находящийся в соседней зоне. Так что когда мы натацевались и вышли к остальным, нам заслуженно отметили высокий скилл ☺. А затем и другие журналоги пошли пробовать автомат — так им понравилось со стороны!

Стоимость жетона — 3 грн., за который одному бемафиози можно станцевать до пяти треков. Посетители обычно собираются к вечеру часам к семи-восьми или по выходным дням. Есть на автомате и рейтинг игроков. К сожалению, побить его мы пока не решились. Но все впереди, «Арена» — это хорошее местечко для любителей DDR, да и «родные» мелодии однозначно рулят ☺.

FuDeS)Zerkella

Выражаем отдельную благодарность за предоставленную возможность испытания автоматов администрации зала игровых автоматов кинотеатра «Флоренция» и администрации комплекса «Арена».



Сергей Михалок:

«Списывать на экзаменах не получалось»

«Ляпис Трубецкой» является продуктом минского андерграунда первой половины 90-х годов – первая волна постсоветского рока. В 1996 году с выходом на кассетах (дисков тогда в Беларуси еще не было) первого студийного альбома «Ранетое сердце» коллектив неожиданно для себя стал группой номер один в Беларуси. Позже все основные хиты с этой кассеты («Ау», «Пастушок», «Метелица», «Паренек под следствием» и другие) были перезаписаны для дебютного московского альбома «Ты кинула» (1998), который принес музыкантам известность на всем постсоветском пространстве... И вот теперь – новый альбом «Золотые яйца».

А в феврале 1990 года, когда образовалась группа, лидер «Ляписов» Сергей Михалок жил беззаботной студенческой жизнью, о чем нам с удовольствием и поведал...

Сергей, в каком вузе ты учился?

Я учился в МИК – Минском институте культуры. Весной 1989 года я неожиданно получил отсрочку от армии (мне вырезали аппендицит), и за две недели нужно было выбрать институт для поступления. Подать документы на истфак БГУ (Белорусского государственного университета. – Авт.) я уже не успевал, поэтому решил поступать в институт культуры. Моя знакомая девушка, которая работала там библиотекарем, сказала, что на отделение режиссуры массовых праздников очень легкие экзамены и постоянный недобор мальчиков. Вот так я и сделал свой выбор.

Кто повлиял на выбор вуза?

Моя компания, состоявшая в основном из различных неформальных художников и начинающих рок-музыкантов. К тому времени многие уже учились в этом институте. А мои родители считали любую профессию, связанную с культурой, несерьезной и бесперспективной.

Помнишь поступление?

Отрывки из произведений любимых писателей и стихи любимых поэтов (Олейникова, Хармса) в молодые годы я знал наизусть. А еще довольно сносно умел играть на пианино, аккордеоне, гитаре и даже мог сыграть не очень приличную песню на балалайке.

То есть вступительные экзамены были нетрудные?

Основной экзамен сдал легко. А поскольку в свое время

готовился к поступлению на истфак БГУ, то история тоже не вызвала трудностей. Единственная проблема – сочинение, потому что были вопросы, связанные с современной белорусской литературой, которую я совершенно не знал. Но как-то выкрутился. Поэтому сейчас экзамены вспоминаются как нечто веселое и совсем не напряженное.

Чем занимался, кроме учебы?

Я был участником театра «Бамбуки»; к тому же у меня уже тогда была рок-группа. Поэтому все развлечения были связаны, скорее, не с институтом, а с какими-то первыми минскими андерграундными вечеринками и другими культурологическими событиями.

Как проходили экзамены?

Режиссура – наука, скорее, «устная», поэтому списывать на экзаменах практически никогда не получалось. А вот перешептываться, подавать друг другу какие-то знаки и осваивать «подпольную» азбуку Морзе приходилось.

Кто был любимым преподавателем?

Гельмир Николаевич Аладов – преподаватель по актерскому мастерству и сценической речи. Наши отношения переросли в хорошую дружбу. По сей день мы нередко встречаемся в неформальной обстановке – на рок-концертах, других мероприятиях. Иногда просто вместе выбираемся

за город. Это человек, которого я очень уважаю, и огромный ему респект!

А любимый предмет был..?

История кино и, как ни странно, банальная физкультура: нас водили в бассейн во Дворец водного спорта, где можно было прыгать с 10-метровой вышки.

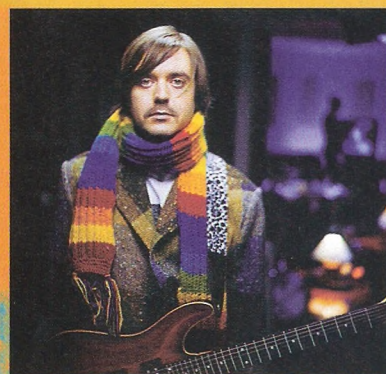
Пары прогуливал?

И не только пары. На третьем курсе накануне экзаменов после выдачи стипендии я пропал на четыре дня. А нам предстояло сдавать экзамен по специализации, по режиссуре, и я был занят в семи постановках. Вот это – самый критический момент: документы о моем отчислении уже лежали у ректора. Не помню точно, благодаря чему, кажется, какой-то случайности, документ где-то затерялся, или же на нем забыли поставить печать, – и я чудом остался в институте и даже сдал экзамены на «отлично».

Работал во время учебы?

Денег хватало?

Я очень рано (по-моему, на втором или на третьем курсе) женился, вскоре появился ребенок, поэтому мы с женой снимали квартиру. Денег, конечно же, катастрофически не хватало. Я работал администратором в ночном клубе и при этом успевал подрабатывать сторожем-охранником в винно-водочном магазине. Летом я или уезжал в стройотряд (и на Севере побывал, и в Сибири), или работал культурным организатором, музруком в пионерских лагерях. Так что работа и учеба всегда были рядом.



Чем питался?

Наша компания обедала в экспресс-кафе, рядом с институтом культуры. Обычное меню: две-три бутылки пива, двойное картофельное пюре с подливой, винегрет либо салат «Весенний» (капуста, морковь, масло, перец, соль).

Повлияла ли специальность, полученная в вузе, на дальнейший выбор профессии?

Скорее, на выбор моей дальнейшей профессии повлиял буффонадный андерграундный музыкальный рок-театр, который мы с друзьями организовали еще в восьмом классе, поэтому учеба в институте – скорее, что-то вроде курсов повышения квалификации ☺.

Давай про любовь... Были ли у тебя студенческие романы?

Студенты – люди ветреные, очень быстро влюбляющиеся и также быстро остывающие. Поэтому их отношения трудно назвать романами. Если уж говорить литературным языком, то это были какие-то маленькие рассказы, а скорее всего – извините-пардон, абзацы и т.д., и т.п. А потом, я вообще женился.

Кого бы ты назвал учителем своей профессии?

Учителями по литературной части я всегда считал участников литературного объединения «ОБЭРИУ». Это мои любимые поэты Заболоцкий, Олейников,

Введенский, Хармс. А по режиссуре и актерскому мастерству очень люблю читать книги Михоэлса.

Как появилось название «Ляпис Трубецкой»?

В 1990 году я играл в рок-группе, у которой не было названия. Однажды какой-то эстетствующий преподаватель, побывав на нашей репетиции, сказал, что наши дебильные стихи очень похожи на стихи иронично-дебильного персонажа из «12 стульев» Никифора Ляписа-Трубецкого. Мы запрыгали от радости: наконец-то было найдено офигенное название, полностью выражавшее сущность нами задуманного.

На каких языках вы исполняете свои песни?

Основной язык – русский. Есть песни на белорусском, польском и несколько песен – на тряснянке (это белорусский суржик). В наших литературных пародиях очень много игры слов, буриме и других экспериментов с современной лексикой, используем также «галлантерейный» язык – когда смешиваются стили. Бывает, слова из лексикона уголовников, слесарей перемежаются лексикой каких-нибудь профессоров или современных культурологов. Поэтому если перевести наши тексты на любой другой язык, они много потеряют, а скорее всего, будут ваааааа непонятны.

Где больше нравится работать, в студии или на концертах?

Конечно, на концертах! Когда работаешь в студии, то ты платишь деньги, а если работаешь на концерте, то платят тебе.

Слушаешь свои записи?

Только во время работы над ними: демо-материалы, предварительное сведение

и т.д., и т.п. Ну и после выхода – на презентациях. Потом практически никогда не включаю.

Назови, пожалуйста, из своего огромного количества хитов любимые песни.

Мне нравятся «Розочка», «Голуби», «Рамонки», «Золотые Яйцы», «Почтальоны».

Какую музыку слушаешь в свободное время?

Прежде всего классиков: Clash, Боба Марли, Madness, Ника Кейва, Тома Вэйтса, The Cure, Mano Negra, Manu Chao, Asian Dub Foundation. Очень много слушаю ска, ска-панка – такие группы, как Mighty Mighty Bostones, Sex Pistols, Ska-P. Из отечественных – «Аукцион», «Вопли Видоплясова», «Звуки Му», «Странные Игры».

Можешь вспомнить самый невероятный слух о себе?

Их было несколько. Во-первых, о том, что песня «Ау» – это пародия на песню Киркорова «Зайка моя». Но «Ау» была написана за пять лет до появления нетленки знаменитого болгарина. Во-вторых, дурацкий слух, что песню «Ты кинула» я написал после развода с женой. На самом деле, песня была написана, когда я с девушками вроде как вообще не встречался – в шестом или седьмом классе, на заре полового созревания. В-третьих, поговаривают, что я свои песни покупаю у других авторов, что мне кто-то пишет (смеется), – но таких дурных больше нет...

Какое твоё любимое время года?

Конечно же, весна, когда после долгой серии концертов в клубах, дворцах культуры и других закрытых помещениях наконец-то начинаются весенние фестивали. Мне очень нравится выступать на улице. Наверное, нашими предками были какие-то скоморохи – люди, развлекавшие толпу на площадях.

Опиши себя в трех прилагательных.

Добрый, смешной, пьющий.



Как относишься к компьютерным играм? Есть любимая игра?

Играю только со своим сыном, поэтому его любимые игры – мои любимые. Наверное, «Медаль за отвагу», легкий уровень – вот моя игра.

Каким видом спорта занимаешься?

В детстве увлекался плаванием и велоспортом. Теперь приобрел хороший горный велосипед.

Тебе нравятся экстремальные виды спорта?

Мой велосипед и есть мое экстремальное увлечение.

Есть любимое место в Украине?

Конечно. Крым.

П'ятірка від зірки:

Что напрягало во время учебы?

Пафосность некоторых преподавателей (особенно ректората) и, конечно же, очень сильно напрягали активисты, которые хотели сделать мою беспутную неформальную молодость осмысленным (по их мнению) и ярким КВНом.

Самая большая шара

Как-то по ошибке меня не внесли в списки отъезжающих на картошку. Поэтому вместо того, чтобы месить грязь, собирать свеклу и травиться дешевым маргаритом (самогоном) в одном из отдаленных белорусских селений, я вместе с ребятами выступал на первом в своей жизни рок-фестивале и оттягивался за бутылочным пивом.

Нелюбимый предмет

Культурология, а также народный танец, поскольку я – вестибулярный даун. Никогда не умел и до сих пор не умею танцевать.

Кем хотел стать в детстве?

Приоритеты менялись в соответствии с фильмами, которые показывали по советскому телевидению. После фильмов с Гойко Митичем хотелось быть мужественным вождем краснокожих, после «Трех мушкетеров» – д'Артаньяном. В военном городке, где мы некоторое время жили с родителями, почти все пацаны мечтали стать летчиками или космонавтами. А еще – быть тренером, причем неважно, по какому виду спорта, потому что в любой момент тебе доступен бассейн, баскетбольный мяч, лыжи, коньки, самые лучшие клюшки. Тренер общества «Урожай» – вот это считалось класс! После него шел, наверное, только какой-нибудь генсек типа Брежнева.

Сколько сессий завалил?

Ой, очень много. Но рекордом является экзамен по английскому языку после третьего курса ☹. Я сдавал этот предмет четырнадцать раз. Закончил за две недели до начала следующего семестра, в середине августа. В моей компании ходила мной же придуманная телега, что англичанка в меня вторилась, и, чтобы чаще видетсья, постоянно меня «валит». А на самом деле в иностранных языках я реальный лузер до сих пор.

Екатерина Трушик,
журнал «5 балів»



3 МИЛЛИОНА ДРУЗЕЙ ДЖИНС!

В начале 2005 года ДЖИНС отметил свой первый праздник в этом году: сеть

ДЖИНС объединяет уже 3 миллиона абонентов! Сеть ДЖИНС развивается постоянно, предоставляя своим абонентам новые услуги, удобные тарифы, и кучу рулезов вроде тех, о которых мы писали в прошлом году – тусовки, вечеринки, прочие праздники и, конечно же, подарки.

На праздничной вечеринке в честь трёх миллионов абонентов сети ДЖИНС в киевском клубе «Арена» участники ожидали традиционные конкурсы; Zerkela даже попытался принять участие в викторине.

На вечеринке были замечены отечественные звезды – Диля (экс-ТНМК, а теперь фронт-мен «НеДіля») и вокалист и лидер группы «Друга ріка», которые тоже оказались поклонниками молодежной сети ДЖИНС. Вечер прошел весело, как и полагается празднику. А мы, воспользовавшись случаем, потусили на танцевальном автомате DDR



(репортаж читайте в рубрике «Clubничка»).

А уже через полторы недели, на Татьянин день, который почитается в нашей стране как день студенчества, ДЖИНС устроил и вовсе всенародную раздачу мобильных телефонов! На Татьянин день и накануне – то есть 24 и 25 января, в вузах страны студенты могли получить стартовый

пакет «ДЖИНС Зима» со специальной пометкой, рассказывающей об условиях акции. Чтобы принять участие в этой акции, нужно было всего лишь активировать полученный стартовый пакет до 3 февраля, после чего – просто ждать звонка. По условиям акции «ДЖИНСуй, студенте», для того чтобы получить в подарок современный мобильный телефон, нужно было всего лишь ответить на телефонный звонок от ДЖИНС фразой «Я в ДЖИНСе» – и все, приз ваш! Такого шарового и всеобъемлющего конкурса с такими крутыми призами операторы, пожалуй, еще не устраивали.

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	1	4,80	Да!	2	6,0
Да!	2	4,80	Да!	3	6,0
Да!	3	4,80	Да!	4	6,0
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					



мобильный НОВЫЙ ГОД!!!

REVCOM
www.revcom.com.ua



НОВОГОДНИЕ КАРТИНКИ



ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ МОДЕЛИ

Кольорові картинки: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens M55, MC60, S55, SL55; Pantech: G500/600/700/800/900, GB100, GB300, GF200, G100; Panasonic GD87/X70/G70; Alcatel 535; Motorola T720i/T22i; Sony Ericsson T610/630, Z600. Листівки nokia/samsung: nokia usc моделі, крім 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110i, 8810, 8910i, 9110, 9210; samsung r200s/210s, n500/600/620, t100. Скринсейвери siemens: siemens s45/s5, s45i/s5, me45, me45i, mt50, m55, c60. Листівки EMS: Alcatel 0T310/311/331/332/511/512/525/535/715/735; Ericsson T295/65/66/68, R520M/MC; Motorola V60i/66i, C300/331/350/450, T720/T20i/T22/T22i; Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Panasonic GD67; LG g5310i; Philips 330/350/355/530/535. Поліфонічні мелодії: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510/3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens CL50, C55/60, A55/60, M55, S55, SL55, MC60; Motorola T720i/T22i; Sony Ericsson T310/610/630, Z600; Alcatel 0T535; Panasonic GD67/87, X70, G70. Мелодії siemens: Siemens C45/55/60, S45/45i/55, SL45i/55, ME45, CL50, M55/55, MT50, A50/52/55/60, MC60. Мелодії nokia/samsung: все моделі Nokia, крім 5110; Samsung C100, N500/600/620, P400, R200s/210s, T100. Мелодії EMS: Alcatel 0T310/311/331/332/511/512/525/535/715/735; Pantech: G500/600/700/800/900, GB100, GB300, GF200, G100; Panasonic GD67; Motorola V60i/66i, C300/331/450, T720i/T22i; Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Philips 330/350/355/530/535; Ericsson T65/66/68, R520m/mc.

МЕЛОДІЇ

НАЗВИ МЕЛОДІЙ	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS	EMS	ПОЛІФОНІЯ
ALCAZAR Physical NEW!!!	97795	97798	97802	97870
BRITNEY SPEARS Toxic	97662	97663	97664	97824
DESPINA VANDI Opa Opa SUPER-HIT!	97701	97703	97707	97837
DIDO Thank You	97642	97649	97656	97823
ERASURE Love To Hate You NEW!!!	97760	97768	97758	97853
EURYTHMICS There Must Be An Angel	97716	97720	97718	97842
GORILLAZ 19-2000	97683	97684	97685	97831
HIM Right Here In My Arms SUPER-HIT!	97646	97658	97655	97820
JEWEL Intuition NEW!!!	97665	97666	97667	97825
Jingle Bells + В Лесу Родилась Елочка NEW!!!	97806	97867		97867
JOE COCKER You Can Leave Your Hat On	97801	97803	97804	97872
KRAFTWERK Radioactivity NEW!!!	97717	97721	97719	97843
MANIC STREET PREACHERS	97763	97771	97777	97855
If You Tolerate This Your Children Will Be Next				
MAROON 5 She Will Be Loved SUPER-HIT!	97741	97744	97747	97852
Merry Christmas SUPER-HIT!	97732	97736	97734	97848
MODJO Lady	97761	97769	97759	97854
NICK CAVE Do You Love Me?	97731	97737	97738	97847
O-ZONE Despre Time SUPER-HIT!	97680	97681	97682	97830
PET SHOP BOYS West And Girls	97764	97772	97778	97856
PLACEBO Special K NEW!!!	97722	97724	97726	97844
PRODIGY Girls SUPER-HIT!	97713	97714	97715	97841
RAMMSTEIN Mein Teil NEW!!!	97740	97743	97746	97851
ROBBIE WILLIAMS Feel NEW!!!	97723	97725	97727	97845
SADE King Of Sorrow NEW!!!	97765	97773	97779	97857
SCORPIONS Still Loving You SUPER-HIT!	97679	97677	97678	97829
SHAKIRA Ready For The Good Times NEW!!!	97766	97774	97780	97859
SHIVAREE Good Night Moon. Из к/ф Kill Bill - 2	97711	97705	97712	97840
SMASH MOUTH I'm A Believer. Тема из м/ф Shrek	97695	97696	97697	97835
TARKAN Kuzu Kuzu SUPER-HIT!	97702	97704	97706	97838
TEN SHARP You NEW!!!	97751	97752	97755	97860
TITO AND THE TARANTULA After Dark Night.	97749	97754	97757	97861
Twisted Nerve. Из к/ф Kill Bill-2 NEW!!!	97733	97735	97748	97849
БИ-2 Варвара NEW!!!	97767	97775	97781	97862
БИЛАН ДИМА На Берегу Неба. (Комп. М. Мшенский, Р. Бокарев)	97708	97709	97710	97839
ВИА ГРА Вот Так И Дела. (Комп. К. Меладзе) SUPER-HIT!	97698	97699	97700	97836
Гімн України SUPER-HIT!	97644		97654	97821
ГЛЮК'И: ЗА Снег Идет. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97794	97797	97800	97869
ДИСКОТЕКА АВАРИЯ Новогодняя. (Комп. А. Рыжов)	97643	97650	97652	97818
КИПЕЛОВ Я Свободен SUPER-HIT!	97671	97672	97673	97827
Короли Ночной Вероны. Из мюзикла "Ромео и Джульетта". (Комп. Ж. Пресурвик)	97728	97729	97730	97846
КРУГ МИХАИЛ Коляшник	97674	97675	97676	97828
КУКА По Маленькой. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97812	97814	97815	97874
МАЛАХОВА ЖЕНЯ Клинит. (Комп. В. Дробыш) NEW!!!	97813	97811	97816	97875
Маленькой Елочке Холодно Зимой. SUPER-HIT!	97645	97648	97653	97879
МАЛИНИН НИКИТА Котенок. (Комп. Н. Малинин)	97670	97669	97668	97826
МАСЮКОВ РУСЛАН Ариваберчи, Малышка. (Комп. М. Фадеев)	97808	97809	97810	97873
МЕЛАДЗЕ ВАЛЕРИЙ Ночь Накануне Рождества. (Комп. К. Меладзе)	97647	97651	97657	97817
МС ВСЫПЫШКИН & НИКИФОРОВНА Новогодняя. (Меня Прет)	97689	97690	97691	97833
НАГОВИЩИН СЕРГЕЙ Белый Снег	97659	97660	97661	97822
НИЧЬЯ Ничья. (Комп. Е. Кипер, Е. Курицын) NEW!!!	97750	97753	97756	97858
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ Юго-2. (Комп. Д. Арбеня) NEW!!!	97739	97742	97745	97850
ПИЛОТ Рок. (Комп. И. Черт) NEW!!!	97791	97792	97793	97868
ПИРЦХАЛАВА ИРАКЛИЙ Время. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97784	97787	97782	97864
ПРОПАГАНДА Мари Полюбля Хауна. (Комп. В. Богатырев) NEW!!!	97785	97786	97783	97865
СЕРЕГА Кукла SUPER-HIT!	97686	97687	97688	97832
СПЛИН Мы Сидели И Курили SUPER-HIT!	97692	97693	97694	97834
ТУТСИ Самый Самый. (Комп. Г. Волев) NEW!!!	97762	97770	97776	97863
Утро. Тема из к/ф "Служебный роман". (Комп. А. Петров) NEW!!!	97789	97788	97790	97866
ФАБРИКА & МИГЕЛЬ Он. (Комп. И. Матвиенко, Ю. Бужилова) NEW!!!	97796	97799	97805	97871

СКРИНШЕЙВЕРЫ SIEMENS



ЛОГОТИПЫ SIEMENS



ЛИСТВКИ NOKIA/SAMSUNG



ЛОГОТИПЫ NOKIA



ЛИСТВКИ EMS (32x32)



ЛОГОТИПЫ EMS (72x14)



КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ



Послуги надаються абонентам UMC, SIM-SIM, DJINCS, ACE&BASE, КИЇВСТАР, Djuice

УВАГА! Для отримання поліфонічної мелодії чи кольорової картини ваш телефон повинен підтримувати технологію WAP і мати можливість відтворення SMS-повідомлень на номер 10882 - 5,4 грн. в т. ч. ПДВ. Повний каталог картинок та мелодій можна знайти на сайті www.revcom.com.ua

ІНСТРУКЦІЯ: Надішліть SMS з кодом картини чи мелодії на номер 10882. При замовленні поліфонічної мелодії та кольорової картини WAP-з'єднання оплачується окремо, згідно Вашого тарифного плану. Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер 10882 - 5,4 грн. в т. ч. ПДВ. Повний каталог картинок та мелодій можна знайти на сайті www.revcom.com.ua
Телефон служби підтримки: (044) 496 0904

ЗАТ "Український мобільний зв'язок" ліцензія ДКЗ АА № 223305 від 12.11.2002; ЗАТ "Київстар Дж. Ес. Ем." ліцензія ДКЗ № 009503 від 12.04.2001 © ТОВ "СПН Диджитал"

Английское название: Dominion: Tank Police (1988 год)

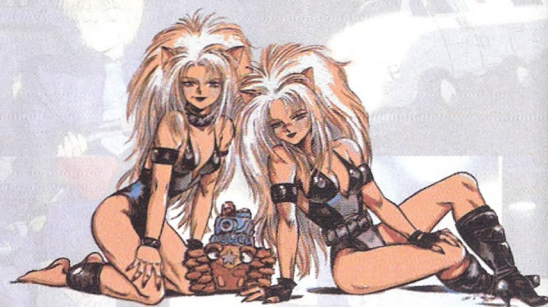
Жанр: боевик, комедия, фантастика

Создатели:

Манга - Сиро Масамуне

Режиссер - Масимо Койти

Студия - Agent 21



Двадцать танкистов и одна веселая подруга, не считая «Бонапарта»



Каждая девушка мечтает быть счастливой, но не каждая видит своё счастье в маленьком зелёном танке.

Масимо Койти за чашкой кофе



Когда сценарист садится за сценарий мультфильма, он усаживается перед монитором или печатной машинкой и ставит возле себя



чашку кофе. Кофе стимулирует умственную деятельность, поэтому в тот момент, когда у режиссера заканчиваются идеи, он может выпить кофе, и, возможно, у него получится придумать что-то новое.

Режиссер Масимо Койти, приступая к работе над сериалом «Доминион: Танковая полиция» наверняка выпил не одну чашку кофе, перечитывая сценарий и просматривая оригинальную мангу Масамуне Широ Dominion Tank Police. Такой вывод можно



сделать, потому что материал этих двух вариантов – и сценария, и манги – не то что бы не упрощал, а наоборот, усложнял задачу для режиссера. Ведь подсудите сами: практически на протяжении двух с половиной часов режиссер должен будет



показывать зрителю в лёгкой комедийной форме борьбу полиции, умело управляющейся со своим грозным оружием (танками), с преступной группировкой, в деятельность которой то и дело вставляет свои пять копеек спецотряд, занимающийся охраной антиквариата. И сделать из такого сюжета развлекательный фильм не так-то просто...

Плюс ко всему смысловая нагрузка, которой насыщена вся картина, должна хоть как-



то вписываться в диалоги и действия всех персонажей, которые, кстати, в отличие от современных аниме-сериалов хоть немного, но блещут



своей индивидуальностью. Взять хотя бы подразделение танковой полиции, которое в своей совокупности и является грубой и порою жестокой силой. По отдельности каждый из полицейских является уникальной личностью со своей манерой поведения, привычками, манерами ходить и говорить.

Третьим не менее ярким показателем сложности производства подобного рода мультфильма служат экшен сцены, где, просто выражаясь, персо-



нажи начинают доказывать друг другу чья пушка круче, и при этом им абсолютно безразницы, что, разрядив в противника весь месячный боекомплект танка и так и не сумев нанести ему значительного повреждения, они разрушили ну как минимум одно здание, служившее когда-то медицинской лабораторией для города.



Сюжет

В будущем наша планета будет окутана вредоносным токсичным смогом, из-за которого большей части населения придется ходить в газовых масках. Кроме того, в мега-городах сильно увеличится уличная преступность, что позволит местным властям создать специальное танковое подразделение, которое в условиях, приближенных к военным, вынуждено будет вести борьбу с безжалостными кошками-близнецами Анной и Юни Пума, возглавляемыми новым прототипом человека Бауку.



Против опасных преступников правительство города требует от командования танковой полиции применить жесточайшие меры, дабы в кратчайшие сроки обезвредить поднадоевшую большей части города шайку уголовников.





Во всемирной паутине интернета я как-то наткнулся на рецензию к этому мультфильму. В ней шла речь о том, что данную категорию мультфильма автору рецензии было тяжело отнести к какому-то уже существующему жанру, поэтому ему пришлось ввести свой определенный показатель «аниме для детского сада». Поверьте, я могу согласиться с тем, что если его сравнивать с такими шедеврами как «Акира» Кацухиро Отомо или «Могила светлячков» Такахаты, выпущенными в прокат в том же 1988 году, «Доминионы» выглядят ну просто блеклой тенью на фоне ярких и насыщенных жизнью анимационных картин. Но давайте не забывать о том, что аниме «Доминион: Танковая полиция» изначально не задумывалась как картина, способная передать зрителю специфический реализм от разрушений зданий или невероятной погони на тан-



ках по городу с последующими перестрелками. Он задумывалась и, что самое главное, сумела передать зрителю мультипликационный гротеск на обычную полицейскую историю, которая, если разложить её по правилам и канонам детективного жанра, ничем не лучше и не хуже любых детек-



тивных историй, занимающих полки книжных магазинов.

Одним словом, перед режиссером была поставлена одна из самых непростых задач, чтобы при минимуме средств показать зрителю всю ту легкость, в подаче материала

которой изобилвала манга Масамуне Широ.

И тут ему на выручку пришли те анимационные технологии, которые в то время уже успели обкатать себя в произ-



водстве сериалов. Но прежде чем упомянуть о них, я сделаю небольшое отступление.

Итак, для вас не секрет, что если технология изготовления мультфильма простая, то зрелищность от просмотра такого произведения у зрителя будет не очень. Но в данном случае я хочу сделать акцент не на дешевизну анимации, а на то, что мультфильм, о котором я



рассказываю вам, снимался аж в 1988 году, когда на вооружении у студий не стояли компьютеры и сканеры, без которых уже не обходиться ни одна студия в современном мире анимационного производства. Просто я хочу сказать, что этот сериал сделан при помощи обычной целовой



анимации, где каждое действие и каждое движение в начале рисовались на анимационных листах, а потом при помощи фототехники переносились на прозрачную плёнку, именуемую цел. Ещё немаловажно на таком этапе то, что



опираясь на финансовую составляющую картины, режиссер вместе со своей командой должен был чётко определить,

какое количество деталей должно находиться на одном готовом целе. И это было связано лишь с тем, чтобы корректор, когда будет вносить правки в готовый фрагмент картины, сумел чётко указать на ошибки в кадрах, собранных из нескольких целов.

И вот, когда в готовый материал будущей картины внесены правки, а корректор в очередной раз проверил кадры,



их отдают в монтажную комнату, где, как я и говорил, и приходят на выручку анимационные уловки. Однако, как вы успели догадаться, анимационные уловки или, проще говоря, хитрости, существуют не только в тайминге картины, они применяются и на самой стадии производства одного кадра картины. В первую очередь это касается детализации. Чем меньше деталей на



один кадр создаёт художник, тем дешевле становится сама картина, но при этом такой минимализм в целом не должен превращать готовый фрагмент в статическую картинку. Второе: этот эффект иногда компенсируется, скажем, для фрагментов езды или ходьбы. Это



делается для упрощения работы: художнику не нужно создавать более двухсот рисунков, ему достаточно сделать две или три фазы движения, для того чтобы оператор, занимающийся созданием анимационного движения, просто положил под объектив камеры в нужной последовательности фазы движения персонажа или объекта. Таким образом,



режиссер может создать простое реалистичное движение, которое позволит ему сэкономить на детальной прорисовке каждого шага персонажа в данном фрагменте.

Но вернёмся к уловкам в тайминге. Когда фрагменты закончены и их собралось нужное количество, из них можно собирать сцену, длительность которой не должна превышать десяти секунд. Вот тут и наступ-



пает момент, когда можно просто-напросто повторить фрагменты – как с ходьбой – но в строго определённой последовательности. То есть я хочу сказать, что режиссер, опять-таки опираясь на бюджет мультфильма, формирует экшен сцены таким образом, чтобы они по-своему эмоцио-



нальному состоянию удерживали бы зрителя перед экраном, но при этом не выходили за границы своего финансирования. В данной картине один из вариантов упрощения – это сочетание выстрелов, взрывов зданий и эмоции на лицах главных действующих героев. При демонстрации крупных планов со взрывами и выстрелами режиссер просто «зеркалил» нужные моменты и, чередуя их с такими же отзеркаленными выстрелами и эмоциями, компоновал в небольшой кусочек экшен сцены.



Sova



ШОУЛЫ

Как сообщила *Variety.com*, компания Warner Bros приобрела права на показ в Японии, как и во всем мире, первого анимационного фильма компании Fuji TV «Храбрая история» (*Brave Story*), основанного на одной из самых продаваемых новелл автора Миюки Миябе. Анимация данного мультфильма, приблизительный бюджет которого составляет 10 миллионов долларов, взяла на себя Gonzo Digimationa, режиссером выступит Коичи Чиак. Сама Warner Bros на одной из пресс-конференций заявила, что в издании этого анимационного фильма она намерена добиться такого же успеха, какого добились работы Хаяо Миядзаки «Унесенные призраками» и «Принцесса Мононоке», а так же последние трехмерные анимационные работы DREAMWORKS и Disney/Pixar – «Шрек» и «Невероятная семейка».

ШОУЛЫ

Всемирно известное издательство «Dark Horse Comics» решило выпустить «нулевой» комикс «ТРИГАН». 9 февраля



2005 года будет реализована первая полноцветная брошюра на 24 листа под названием Wolfwood, стоимость которой составит всего 25 центов.

Источник: *icv2.com*

ШОУЛЫ

Кевин Спейси подписал контракт на роль Лекса Лютера в ожидаемом фильме режиссера Брайана Сингера –

«Супермен возвращается». А в одном из интервью Сингер рассказал о некоторых деталях фильма, а именно что фильм будет немного похож на первый фильм – предисторию X-Менов. Он также добавил, что фильм не является оригинальной историей, и он не хочет следовать оригиналу

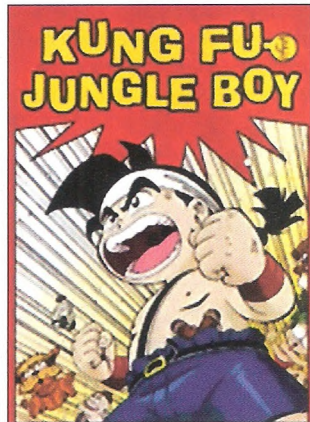


комикса, как это полностью сделал Ричард Доннер.

Источник: *variety.com*

ШОУЛЫ

Американское издательство CPM Press выпустило новый комикс *Kung Fu Jungle Boy Book 1* на английском языке, перевод с оригинальной корейской манги. В данном комиксе рассказывается о мальчике по имени Какунг, который защищает со своими друзьями мирный остров от вторжения демонических сил. Комедийный комикс полон захватывающих поединков и различных видов боевых искусств.



Источник: *icv2.com*

ШОУЛЫ

В июне 2005 года компания Buena Vista планирует выпустить на территории США последнее творение Хаяо



Миядзаки *Howl's Moving Castle* – «Двигающийся Замок Оулу». Фильм уже вышел на территории Японии и успел собрать более 100 млн. долларов и привлечь в кинотеатры аудиторию более чем 10 миллионов человек.

Источник: *bvimages.co.uk*

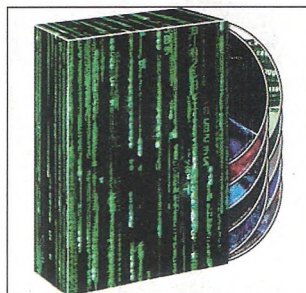
ШОУЛЫ

12 декабря 2004 года на прилавках магазинов города Киева появился уникальный сборник – *Matrix Ultimate Collection*, – который состоит из 10 DVD-дисков, где находится следующее:

Диск 1: *The Matrix* – собственно, первый фильм в DVD-формате, который включает в себя аудио комментарии Киану Ривза, Кэрри-Энн Мосс, Лоуренса Фишберна, ГО Билла и других актеров и членов съемочной группы.

Диск 2: *The Matrix Revisited* (180 мин.) – *The Matrix Revisited* – фильм о том, как снималась первая серия трилогии. Аудио комментарии от Киану Ривза, Кэрри-Энн Мосс, Лоуренса Фишберна, главного по «спецэффектам» – Джона Гаеты, монтажера Заха Стаенберга и других людей, принимавших участие в съемке.

Диск 3: *The Matrix Reloaded Extended Version* вмещает



в себя около 55 минут вырезок из игры «Enter the Matrix». Аудио комментарии от Киану Ривза, Кэрри-Энн Мосс, Лоуренса Фишберна, Джады Пинкетта-Смита, главного дизайнера Оуэна Паттерсона и других членов команды.

Диск 4: *Matrix Reloaded Revisited* (180 мин.) – помимо издававшихся, включает в себя новые сцены, не показанные ранее интервью с актерами и членами съемочной группы.

Диск 5: *Matrix Revolutions* – оригинальная версия с аудио комментариями.

Диск 6: *Matrix Revolutions Revisited* (180 мин.) – помимо издававшихся, включает в себя новые сцены, показанные ранее интервью с актерами и членами съемочной группы и другое.



Диск 7: *The Animatrix*, плюс аудио и видео комментарии.

Диск 8: *The Roots Of The Matrix* – три часа отдельных сцен. *The Matrix And The History Of The Action Genre* – пример тех экшен сцен, из которых и «выросла» «Матрица». *Brainiacs' Revenge* – схоластическое, философское и прочие наполнения трилогии. *The Science Behind The Fiction* – Возможна ли Матрица? Об исследованиях технологий, упоминающихся в трилогии.

Диск 9: *The Burley Man Chronicles* (75 мин.) – «человеческая» история создания «Матрицы» и ETM. *Rave Reel* – монтаж необычных и новых сцен из «Перезагрузки».

Диск 10: *The Matrix Reloaded Spoofs Of The Matrix* – «Лучшее» из этих клипов.

Диск 10: *The Zion Archive* – экскурсия в концептуальный дизайн «Матрицы», сториборд и раскадровка.

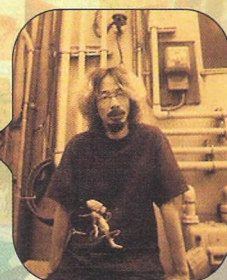
Matrix Ultimate Collection также содержит двадцатистраничную брошюру по Матрице.

Источник: *lozhki.net*

Новости подготовили:
Happyness&Sova



Koji Morimoto



Наш мир многогранен. Однако в нашем мире мало людей, которые могут рассказать другим о его многогранности.

Вот и наступил Новый год, а с ним в журнал пришла и новая рубрика. Возможно, кому-то из вас отчасти станет жалко, что в Новом году я больше не продолжаю рубрику «Создавая мультфильм...». Возможно, кто-то из вас наоборот желал видеть вместо неё на страницах что-то другое, но так и не смог определиться, что именно, а возможно, кто-то из вас хотел перемены и желал видеть на этой страничке что-то более оригинальное. Ну что ж, могу вас обрадовать. Вы это-

значимую дату появления. Поэтому я решил рассказать вам о человеке, мультфильмы которого у большинства людей, хоть раз видевших его авторские работы (раскадровка и режиссура), вызывают лёгкое истерическое замешательство. Так как миры, которые он создаёт для своих работ, тяжело назвать миром для доброй детской сказки.

Итак, разрешите вам представить аниме-клипмейкера и аниматора Моримото Кодзи.

Моримото Кодзи родился 26 декабря 1959 году в Вака-

ренка Франкенштейна» (Franken no Haguruma). А уже в 1989 году Моримото принял участие в работе над фильмом Отомо Кацухиро «Акира» (Akira) в качестве помощника режиссера. Через два года, в 1991 году, он сделал свой первый фильм – «Лети, кит по имени Лик!» (Tobe! Kujira no Piku).

В 1995 году принял участие в создании фильма, уже ставшего знаменитым, Отомо «Воспоминания» (Memories) и снял в нем первую новеллу – «Магнитная роза» (Magnetic Rose).

В 1999 году Моримото начинает экспериментировать

очень маленьким, примерно в возрасте двух или трёх лет, я смотрел на волокна древесины на потолке и видел, как они движутся. Мама и старший брат говорили мне, что они неподвижны, но я почему-то удивлялся и задавался вопросом "Неужели?".

Большинство друзей и коллег по цеху говорят про него примерно следующее. «Моримото очень замкнутый человек, но вместе с тем он очень интересный собеседник. Свои идеи он может находить даже тогда, когда пьёт вино или сидит в закусочной, наблюдая



го дождались. На протяжении последующих одиннадцати месяцев на этом месте будут красоваться статьи про режиссеров, работа которых на нынешнем этапе развития мультипликации заставляет смотреть на них с таким восхищением, с каким, к примеру, светский мир на протяжении нескольких часов слушает шедевры Иоганна Себастьяна Баха. И первым, о ком мне хотелось бы вам рассказать, был Иван Петрович Иванов-Вано, который стоял у истоков зарождения всей советской мультипликации и которому обязаны многие поколения художников и режиссеров мультипликаторов своими творческими взлётами и успехами.

Однако, немного поразмыслив, я пришел к выводу, что столь значащая фигура, подобно тяжелым военным линкорам, должна занимать минимум две полосы и

ама, префектура Осаки. После окончания школы он поступил в Институт Дизайна. Закончив его с отличием, в 1979 году он устроился на работу в студию «Madhouse». Но не найдя в своей работе пути для самовыражения, в 1984 году он покидает стены студии и уходит на вольные хлеба. Полученный опыт работы с людьми на студии «Madhouse» позволяет ему в этом же году создать вместе со своими товарищами по цеху Eiko Tanaka и Yoshiharu Sato собственную студию – «Studio 4 °C», которая и по сей день является одной из самых лучших студий по производству нетелевизионного аниме.

Творческий дебют как режиссера у Моримото состоялся в работе Отомо Кацухиро «Карнавал Роботов» (Robot Carnival). В этой восьмисерийной эпопее мира будущего он работал над новеллой «Шесте-

в области фантастики. И уже в том же году он выпускает на экраны короткометражное фантастическое аниме «Звукоед Нойзмен» (Onkyo Seimeitai Noiseman), которое было создано при помощи смешивания обычной и компьютерной анимации. В последующие годы из под его руки, помимо короткометражек, вышли такие музыкальные клипы как «Extra» для трансккомпозитора Исии Кэна и «Survival» для рок-группы «Glay». Также на протяжении этих лет он работал и над рекламными роликами различных компаний, которые на различных анимационных фестивалях по рекламе удостоивались призов.

Как-то в одном из интервью он и рассказал журналисту, который занимался документалистикой к проекту братьев Вачёвских «Аниматрица», такую историю. Моримото Кодзи: «Помню, когда я был

за процессом приготовления рисовых тефтелек. Любый звук, который для нас кажется типичным и привычным, для него может послужить отправной точкой в развитии какой-нибудь идеи. Это человек, которому всегда интересно, что находится за забором строительной площадки. Он – словно любопытная кошка, при помощи своего воображения может создать такой мир, который обычный человек просто не в состоянии себе вообразить».

От себя добавлю одну очень полезную для вас ссылку: www.kojimorimoto.net, вписав которую в строку Internet Explorer, вы получите в своё распоряжение сайт (к сожалению, франкоязычный) о Моримото Кодзи, на котором помимо биографии можно найти ссылки ко многим клипам и аниме, над которыми работал этот человек.

A still from the movie 'The Incredibles' showing Mr. Incredible and Frodo Baggins running away from a large, dark shadow on the ground. Mr. Incredible is in the foreground, wearing his orange suit and mask, while Frodo is behind him in his blue and white outfit. The shadow is cast by a large, unseen figure, likely the giant ape.

Еще хуже с мультиками. Суббота – не надо переться в этот отстойный детский садик. Кайф. Лежишь себе спокойно на диване – тарашись в ящик. И тут прибегает твой очумелый папаша и говорит: пошли в кино на мульт-



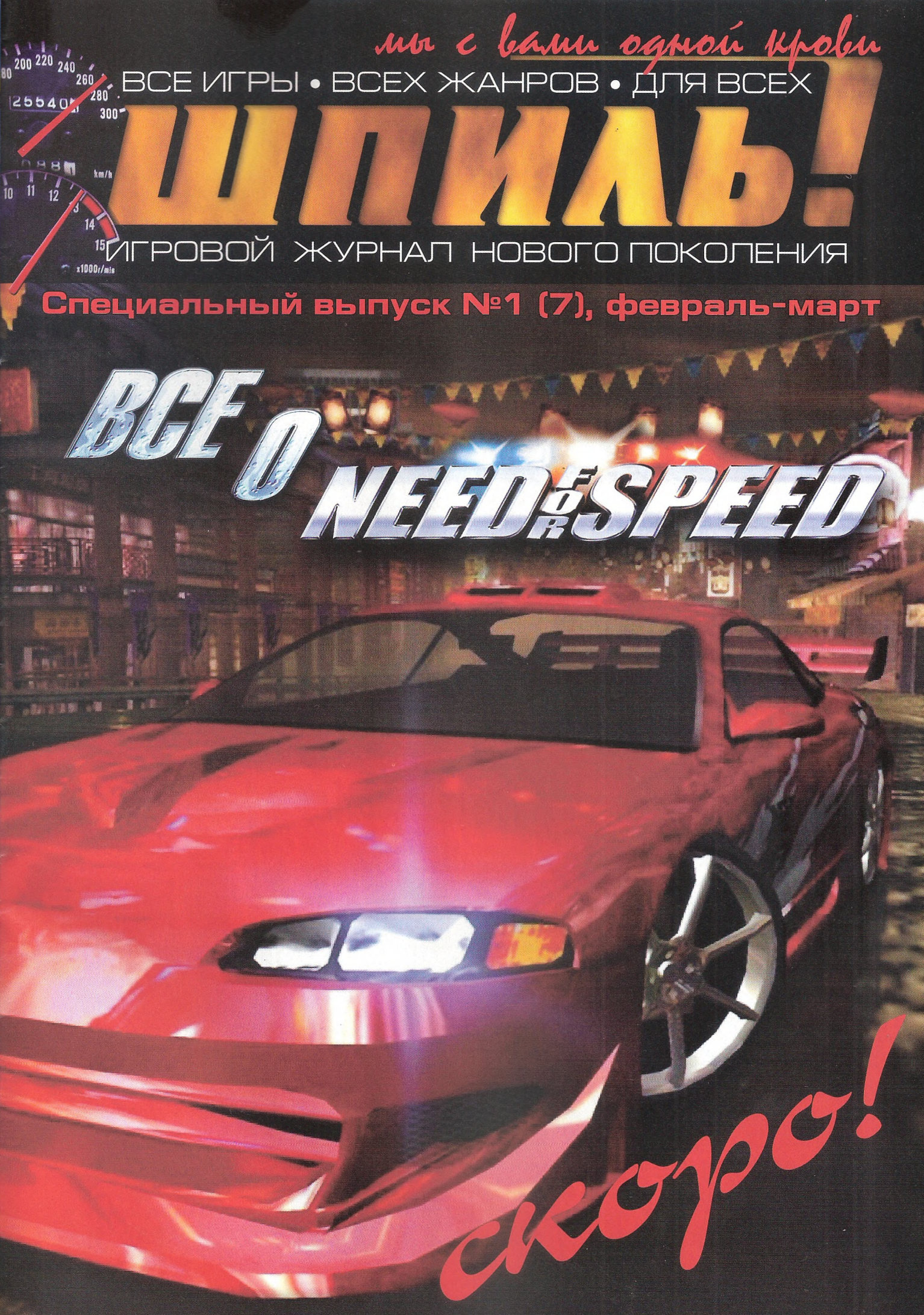
Я думаю, всё и началось именно с мультиков. «Шрек» когда-то основательно подрывал веру дяденек и тётенек в свою взрослость, а Голливуд год за годом продолжает все больше вгонять солидных людей в ребяческий восторг. Детей, что характерно, в кинозалах становится все меньше. Пятилетние карапузы обычно стоят в соседней очереди за билетами на какой-нибудь очередной ужастик типа «Логопед-убийца» и снисхо-



На мультфильме «Суперсемейка» это явление достигло своего апогея. Мне даже кажется, что в зал специально никого не пускали младше двенадцати лет. Нет, внешне все безупречно — мультик как мультик, никакой пошлости в стиле «Южного парка». Ни одной голой попы, ни одной непристойности. Я вообще затрудняюсь сказать, может ли что-нибудь быть в принципе смешным, если там нет слова «жопа» или сломанной в двух местах ноги человека, поскользнувшегося на банановой шкурке. Но тем не менее эти кудесники из студии Пиксар как-то умудрились сделать семейный юмор смешным. Ведь и не хочешь порой, а все равно улыбаешься.



Короче, по пивку, и айда на мультики, мои маленькие друзья!



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (7), февраль-март

ВСЕ 0 **NEED FOR SPEED**

скоро!

DigiPlayer GV-L601: МИНИПЛЕЕР для МЕГАфотоманов



когда потянете дистанционку.

С устройством в комплекте идёт ненужная

никому подставка, позволяющая размещать юнит вертикально, но поскольку вставлять флешки приходится с усилием, то всё равно придётся одной рукой эту штуку держать, а другой вставлять. Толку мало, но возможность есть; надеюсь, вставлять вручную вы умеете. В коробке кроме этой штуки – три сигнальных кабеля и блок питания, своим форм-фактором похожий на зарядки мобилок.

Функциональность

Оказывается, этот кусочек пластмассы может автоматически распознавать, что в него суют, и читать, декодировать, а потом отображать на телевизоре или мониторе фотографии в форматах JPEG и EXIF 2.2. Разрешение – практически любое, для проформы ограниченное 19-ю мегапикселями. Для того, чтобы вы не вспотели в поисках нужного кадра, вы можете просматривать фотки в режиме по девять пиктограмм за раз. Также вам доступен цифровой четырёхкратный «зум» и поворот кадров на 90 градусов в обоих направлениях (всё было бы крутить башней без этого режима). Наконец, вы можете просматривать фотографии в режиме слайд-

шоу, и при этом сопровождать просмотр воспроизведением музыки в формате MP3

вверх, вниз, выбрать, увеличить, повернуть. Управлять можно как кнопками на самом устройстве (тупо и неприкольно), так и с помощью пульта дистанционного управления. Пульт маленький,

как в каком-то децельном TV-тюнере, так что лучше сразу проделать



с того же носителя. Это всё, заметьте, без какого-либо участия компа, то есть автономно.

в нём дырку и просунуть туда верёвочку.

Внешний осмотр

Внешне устройство представляет собой маленькую коробочку размером с обычный кард-ридер (соизмеримо с двумя пачками Беломора – если вы забыли, как выглядит кард-ридер). В основе действительно лежит (или торчит?) кард-ридер 6-in-1, понимающий шесть распространённых форматов флеш-карточек: CF (Compact Flash), SM (Smart Media), SD (Secure Digital), MMC (Multi-media card), MS (Memory Stick) и MD (MicroDrive). Такие карточки обычно используются в цифровых фотоаппаратах. Цвет устройства цвета сгущёнки, очертания округлые. На верхней плоскости расположены кнопки управления: ими вы будете пользоваться позже,

Коммуникабельность

Коммуникационная кабельность у данного устройства односторонняя – только выходы. Выходов целых три – тюльпан Video-Out, S-Video Out, напоминающий PS/2, а также обычный выход VGA. Также в наличии один выход звука на обычный стерео-мини-штырёк. За входной разъём можно посчитать только пятивольтовый вход питания и, очень условно, инфракрасный порт для пульта дистанционного управления. В результате такой «однобокости» устройство не всегда можно использовать как хочется – на эту тему читайте в замечаниях.

Управление

Управление устройства – через экранное меню. Пункты этого меню освоит любая:

Замечания

Замечаний к исполнению как к таковому не имеется. Юнит, что называется, соответствует заявленным характеристикам. А вот по части «а почему бы вам не...» – предложений масса. Первое, что бросается в глаза (точнее – в глаза не бросается) – нет USB-подключения. Причём этих USB-подключений могло бы быть целых три: во-первых, для подключения обычных USB-Flash накопителей, которые, наверное, распространены больше остальных «компактфлешек» вместе взятых. Во-вторых, если уж устройство содержит в себе ридер, то почему бы ему не подключаться по USB к компьютеру и действительно не выполнять роль кард-ридера. Потом, если в устройство уже включён процессор и код, распо-

знающий форматы цифрового фото и даже выполняющий с фотографией простейшие операции, то есть растратизатор, RIP, то почему бы такому устройству не выводить полученные изображения на USB-принтер? И наконец, если бы юнит мог питаться по USB (опционально), то в некоторых случаях, например в режиме кард-ридера, этого было бы достаточно. Я видел даже питающиеся по USB внешние винчестеры, а они жрут энергии значительно больше. Это всё было бы логично, не правда ли?

Второй транш вопросов относится к полному отсутствию входов. В основном это касается отсутствия VGA-

входа, так, чтобы наш диджиплеер мог переключать сигналы от компьютера и собственный. Конечно, в идеале там могли бы участвовать режимы «окно в окне», телевизионные переходы между картинками или альфа-канал, но и простое переключение было бы уже неплохо. Кстати, таким образом работают внешние TV-тюнеры. А так получается: подключил коробочку к монитору – отключил комп, и наоборот. Неудобно выходит. Конечно, можно выкрутиться, и скидывать видеосигнал на видеовход компьютера, но это сплошные траблы: во-первых, видеовход, в отличие от видеовыхода, есть у редких видеокарт. Во-вторых, для захва-

та по видеовходу нужен софт и время с ним ковыряться.

Кстати, некоторые цифровые проекторы определённого уровня позволяют подключать микрофон для записи комментариев происходящего на экране. Ведь в устройстве есть звуковой канал для MP3; а так было бы просто два канала и настройка уровня микширования. И фоновую музыку можно слушать, и остроты в микрофон лепить. Кстати, и FM-радио тоже никакого вреда не причинило бы – FM-декодирование стоит... ну два доллара от силы.

Отсюда мораль: устройство портативное, удобное, лёгкое, питается от пяти вольт, содержит то, что называется video

framebuffer, располагает процессором, памятью, флеш-накопителями. Так и хочется вставить его в корпус попрочнее, приделать маленький LCD-экранчик, питание от аккумулятора, GPRS – и была бы нормальная такая PDA-шка. И нечего притворяться кард-ридером.

Могу поспорить, что многие, и не только Genius, уже давно работают в этом направлении, скоро так всё и будет. А пока, если mapy позволяют – фотографируйте и наслаждайтесь слайдами под музыку, не включая свой шумный десктоп.

Арсений Чеботарёв,
ac@comizdat.com

Гениальная клавиша

Компания Genius, которая на сегодняшний день является одним из лидеров по производству устройств ввода информации, представила на рынке клавиатуру Genius LuxeMate Scroll. Данная клавиатура выпускается в революционно новом тонком корпусе, а раскладка клавиш сильно напоминает клавиатуру ноутбука. Кстати, клавиши, несмотря на прочную конструкцию, нажимаются легко и почти беззвучно. Современный дизайн и небольшая толщина клавиатуры украсят любой рабочий стол. Благодаря тонкому корпусу и мягким клавишам снижается напряжение на пальцы и кисти рук пользователя при продолжительной работе на ПК.

Кроме 103 стандартных клавиш на клавиатуре есть девять мультимедийных клавиш и колесо прокрутки, которые способны лишить владельца целой серии ненужных движений.

Большая клавиша в нижнем правом углу клавиатуры имеет четыре позиции и управляет стандартным Windows Media проигрывателем. Также с ее помощью можно регулировать уровень громкости звука во всевозможных программах.

Компактный размер клавиатуры (она на два см короче стандартной) позволит сэкономить место на рабочем столе. Данная клавиатура подойдет

тем пользовате-

лям, которым качественная клавиатура с мягкими клавишами позволит в полной мере насладиться любимой игрой.

Технические характеристики:

- Стандартные клавиши – 103
- Мультимедийные клавиши – 5 клавиш мультимедиа, 4 клавиши Internet & Email, клавиша Sleep/Wake up mode
- Интерфейс – PS/2 или USB
- Требования – IBM PC Pentium 233 совместимый или выше, Windows 2003/XP/Me/2000/98, CD/DVD-ROM для установки драйвера.

Резюме: эргономическая клавиатура с мягкими клави-

шами и небольшими размерами

Оценки

- | | |
|--------------|----|
| • Качество | 9 |
| • Эргономика | 10 |
| • Цена | 6 |

Достоинства

- + прекрасный дизайн
- + уменьшенный корпус
- + мягкие клавиши

Недостатки

значительных не замечено

Цена – 20\$

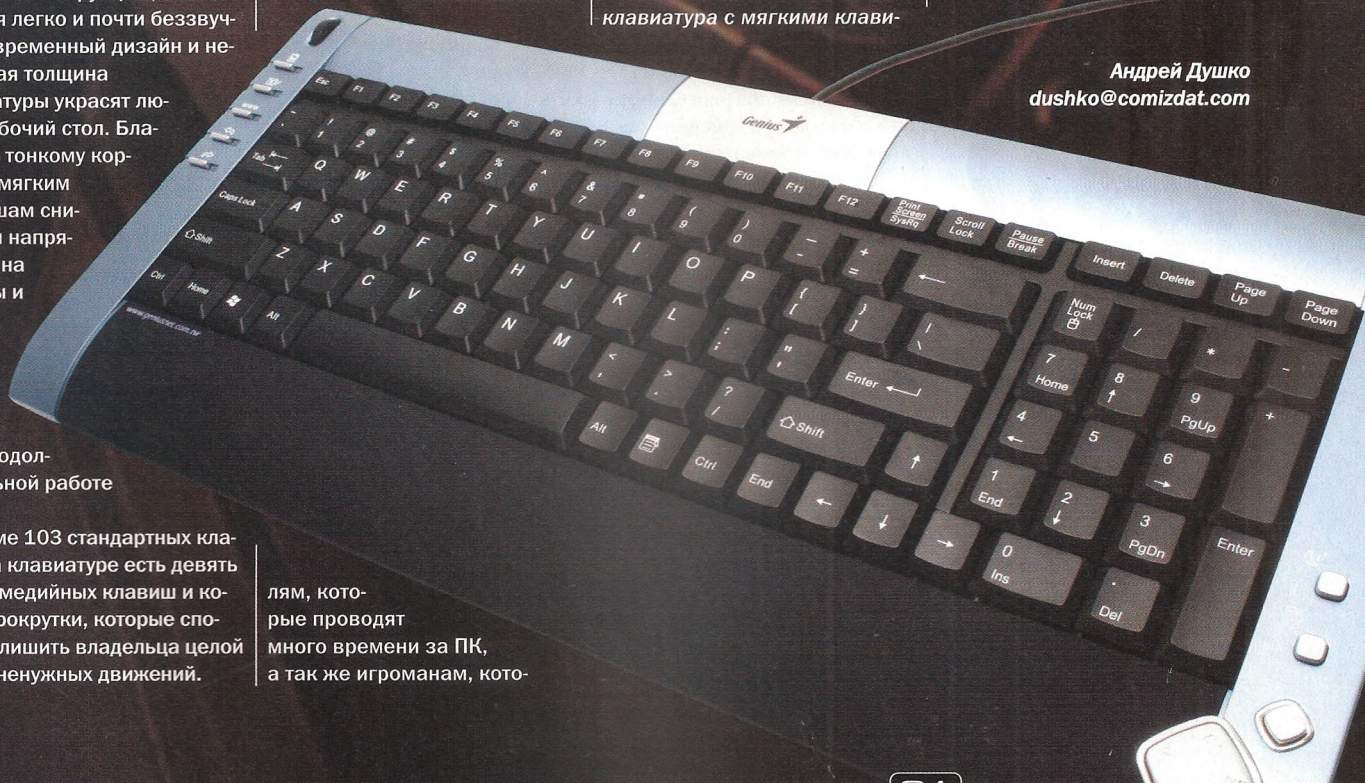
Итог

Качественная клавиатура, имеющая современный дизайн

Общая оценка:

8,3

Андрей Душко
dushko@comizdat.com



Мобильный, быстрый, вместительный

Компьютерная индустрия не стоит на месте. Идет постоянная гонка за мегагерцами, мегапикселями, гигабайтами... Объемы обрабатываемой информации растут, и для переноса этой информации от компьютера к компьютеру во многих случаях уже не хватает «флэшек», CD и DVD дисков. В сложившейся ситуации все большую популярность приобретают внешние винчестеры. И если раньше единственным преимуществом первых представителей этих устройств был большой объем переносимой информации, а скорость передачи данных ограничивалась пропускной способностью USB 1.1, то теперь, с появлением высокоскоростных внешних интерфейсов, таких как FireWire400, FireWire800 и USB 2.0, устройства, использующие эти интерфейсы, приобретают все большую популярность.

Напомним, что пропускная способность USB 1.1 равна 12 Мбит/с (1,5 Мб/с), а USB 2.0 – 480 Мбит/с (60 Мб/с), FireWire400 – 400 Мбит/с (50 Мб/с), FireWire800 – 800 Мбит/с (100 Мб/с). Такие факторы, как высокая скорость обмена данными и низкая стоимость единицы хранимой информации, должны сильно сместить акценты в сторону внешних винчестеров. Учитывая большую вместимость данных устройств, их можно также использовать не только для переноса, но и для хранения, например, конфиденциальной информации, так как такой накопитель можно легко отсоединить

R/W

нить от компьютера и унести с собой.

Одним из производителей, представляющих на нашем рынке внешние винчестеры, является Canyon. Эта компания хорошо известна в Украине как поставщик широкого спектра компьютерного оборудования, комплектующих и периферии – от материнских плат и видеокарт до сетевого оборудования и устройств хранения информации на базе флэш-памяти. В нашем обзоре пойдет речь о жестком диске CN-PD252030 емкостью 30 Гб, созданном на базе 2,5"-диска Samsung.

В целом, серия устройств CN-PD252, представителем которой является наш герой, включает в себя накопители емкостью 10 Гб, 20 Гб, 30 Гб, 40 Гб, 60 Гб. Не трудно заметить, что объем HDD отображается последними тремя цифрами в названии модели. Как упоминалось выше, внутри корпуса заключен накопитель от Samsung – MP0302H со скоростью вращения 5400 об/мин, 8 Мб внутреннего кэша

и максимальной скоростью передачи данных до 100 Мб/с. Заметим, что на сайте Canyon'a в спецификации модели не указывается, винчестерами каких производителей комплектуется данное устройство. В нашем случае это Samsung, но существуют и другие вариации.

Корпус устройства выполнен из алюминия, что положительно сказывается на теплообмене. Размеры коробки 76x135x14 мм. На корпусе находятся разъемы USB и дополнительного питания, а также двухцветный красно-зеленый индикатор. Если порт USB компьютера не выдает напряжение необходимого уровня, можно подключить дополнительное питание через PS/2-порт. Устройство использует встроенный контроллер – Hi-Speed USB 2.0 to IDE. Нормальное функционирование устройства гарантируется при температуре от 0 °C до +65 °C и влажности до 80 %.

Внешний диск поддерживает работу с ОС Windows 98SE, ME, 2000, XP, а также Mac OS 8.6 и более поздними версиями Mac OS. Все системы, кроме Windows 98SE, «подхватывают» накопитель сами, а специально для Windows 98SE в комплекте идет диск с драйвером. Устройство

также комплектуется интерфейсным кабелем USB 2.0/1.1 (USB-A to mini-B), кабелем

дополнительного питания от PS/2, чехлом и краткой инструкцией.

Внешний винчестер подключается к компьютеру через интерфейс USB 2.0 (USB 1.1 также поддерживается). Заявленная скорость передачи данных до 480 Мбит/с (60 Мб/с), то есть максимальная пропускная способность USB 2.0. Чтобы оценить скорость работы накопителя при выполнении стандартных операций чтения/записи, мы использовали тестовые программы HD Tach и Aida32. При тестировании были получены результаты, указанные в таблице.

Не удивительно, что практическая пиковая скорость при передаче данных оказывается почти в два раза меньше заявленной – 35 Мб/с против 60 Мб/с. На эту скорость оказывает влияние контроллер «USB to IDE». Отметим, что пока-

	Буферное чтение, Мб/с	Время доступа, мс	Скорость чтения, Мб/с			Скорость записи, Мб/с		
			Min	Max	Средняя	Min	Max	Средняя
HD Tach	35,2	18,8	13,6	28,8	21,5	6,1	20,0	14,0
Aida32	33,3	17,5	12,3	24,5	20,1	7,43	27,8	20,0

званная величина является одной из лучших среди конкурентных продуктов, оснащенных интерфейсом USB 2.0.

В целом, в процессе эксплуатации винчестер произвел

очень хорошее впечатление – стильный, компактный и удобный корпус, простота подключения, бесшумность в работе. Очень хотелось проверить устройство на ударостойкость,

но мы удержали себя от такого соблазна ©. Стоимость данной модели (емкостью 30 Гб) около \$120, что приблизительно соответствует стоимости флэш-накопителя USB 2.0

емкостью 1.0 Гб. Скорость чтения/записи в несколько раз больше, чем у классических «флэшек», в сочетании с более низкой стоимостью мегабайта информации делают внешние винчестеры очень перспективным направлением ИТ-рынка.

Владимир Барановский,
vladimir@comizdat.com

Многоформатный DVD-привод MSI DR16-B

Компания MSI начала выпуск нового многоформатного DVD-привода DR16-B. Устройство обеспечивает сверхбыструю запись DVD-диска в течение шести минут, позволяет работать с одно- и двухслойными дисками DVD+R, скорость записи последних составляет 2,4x. Новинка поддерживает скорость перезаписи DVD±RW, равную 4x, а также скорость чтения DVD-ROM – 16x. В приводе применена технология предотвращения ошибки переполнения буфера.

Дизайн MSI DR16-B можно смело назвать консервативным. На передней панели привода отсутствует гнездо для наушников и регулятор уровня громкости, что говорит о более серьезном назначении устройства, нежели простое прослушивание аудиодисков.

Для работы с приводом требуется компьютер на базе процессора Intel Pentium с тактовой частотой 1 ГГц, 128 Мб оперативной памяти и 9 Гб свободного места на жестком диске (для записи образов DVD-носителей). Поддерживаются операционные системы Microsoft Windows XP/2000/Me/98SE. В комплект поставки новинки входят диски с программным обеспечением (пакеты Ahead

Nero Express, WinDVD Creator), аудиокабель и руководство по эксплуатации.

Результаты тестирования: (в скобках указаны показатели, наилучшие на данный момент) продолжительность прожига (мин):

- DVD±R – 6:07 / 5:57 (Best 5:50 / 5:57)
- DVD±RW – 14:08 / 14:39 (Best 13:27 / 14:07)
- CD-R/RW – 3:16 / 3:43 (Best 2:32 / 2:50)
- темп чтения:**
- DVD-ROM/-R – 11,9/6,2 (Best 12,0/9,2)
- Музыкальный CD – 30,0 (Best 35,9)

Основные технические характеристики привода MSI DR16-B:

- Тип привода: внутренний
- Размещение: горизонтальное или вертикальное

- Поддерживаемые форматы дисков: DVD+R, DVD+RW, DVD+R9, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-ROM
- Максимальная скорость записи носителей DVD+/-R: 16x
- Максимальная скорость записи двухслойных дисков DVD+R: 2,4x
- Максимальная скорость записи дисков DVD+/-RW: 4x
- Максимальная скорость записи носителей CD-R/RW: 40x/24x
- Максимальная скорость чтения дисков DVD-ROM: 16x
- Максимальная скорость чтения носителей CD-ROM: 40x
- Интерфейс: IDE/ATAPI
- Емкость буфера: 2 Мб
- Размеры: 146 x 42 x 198 мм
- Вес: менее 1 кг

Резюме: многоформатный DVD-привод с высоким темпом чтения

Оценки

- Качество 10
- Функциональность 10
- Быстродействие 9
- Цена 7

Достоинства

+ многоформатность
+ запись двухслойных дисков

Недостатки

Значительных недостатков не замечено

Итог

Качественный многофункциональный привод на все случаи жизни.

Общая оценка: 9,0

Андрей Душко
dushko@comizdat.com



Мегаконкурс

Мы постоянно дарим подарки, мы привыкли к этому, мы делаем это часто и с удовольствием. Итак, журнал «Шпиль!» совместно с компанией Frogwares объявляет о беспрецедентной раздаче призов. Правила просты – читаем правила, отвечаем на вопросы и присылаем ответы по почте – с обязательной пометкой «Я – сыщик!» на конверте. Все, ответившие быстро и правильно, получают призы. Вопросы просты, однако подумать все же придется.

1. Шерлока Холмса, великого сыщика всех времен и народов придумал писатель:

- а) Артур Конан Дойл
- б) Артур Килпатрик
- в) Артурус Менгск

2. Предыдущая игра о приключениях Шерлока Холмса от компании Frogwares называлась:

- а) Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти
- б) Приключения Шерлока Холмса: Дело о Шеррингфорд-холле
- в) Шерлок Холмс и 5 египетских статуэток

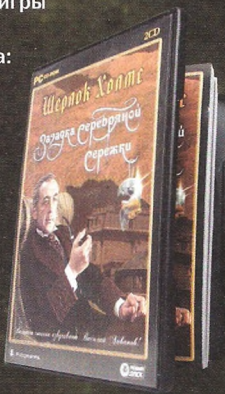
3. В настоящий момент компания Frogwares занимается созданием игры по мотивам:

- а) романа Жуль Верна «Дети капитана Гранта»
- б) романа Жуль Верна «Путешествие к центру Земли»
- в) романа Жуль Верна «Вокруг света за 80 дней»

4. Издателем игры

«Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки» на территории Украины является компания:

- а) Digital Illusions
- б) Новый Диск
- в) UbiSoft



5. Сколько дисков занимает игра «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки»

- а) 2
- б) 3
- в) 2 DVD-диска

6. В каких номерах журнала «Шпиль!» за 2004 год были опубликованы материалы об игре «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки»:

- а) № 4 и № 7
- б) № 7 и специальный выпуск № 4
- в) № 4 и № 12

7. Знаменитую фразу «Элементарно, Ватсон!» придумал:

- а) Артур Конан Дойл
- б) советские киношники
- в) сам Шерлок Холмс

8. На каком музыкальном инструменте играл Шерлок Холмс:

- а) на альте
- б) на виолончели
- в) на скрипке

9. В каком виде спорта Шерлок Холмс добился наилучших результатов:

- а) академическая гребля
- б) гимнастика
- в) бокс

10. Из какой книги фраза: «Отбросьте все невозможное, то, что останется, и будет ответом, каким бы невероятным он ни казался»:

- а) «Знак четырех»
- б) «Собака Баскервиль»
- в) «Пестрая лента»

Впишите правильные ответы в соответствующие ячейки, вырежьте этот купон и отошлите по почте с пометкой «Я – сыщик!».

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____



«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 2 (39), лютий 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 28.01.2004.

Наклад 23 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зак. №05-3118

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» (м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Gillette	3
Еспарт	4-7
1С Україна	11, 17, 29
Поинт Ком	21
Ingress	35
Юнотек	37
IP Telecom	43
Revcom	53

MOBILEMANIA.ua

Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном (крім 2600); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, Cx65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, C110, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, D410; LG C1100, F2100, T5100, G5400, G7020, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, G67.

ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Benny Benassi	Turn Me Up	2501100
	Satisfaction	2500162
Bomfunk MC	Freestyler	2500017
Britney Spears	Toxic	2500400
Despina Vandi	Come along now	2500588
Europe	The final countdown	2500025
KAZANTIP 2004		2500847
Mission Impossible		2500023
PPK	Resurrection	2500852
Panjabi Mc	Jogi	2500156
Queen	We Are The Champions	2500982
O-Zone	Despre Time	2500719
Rammstein	Amerika	2500909

Royal Gigolos	California Dreaming	2500710
Reflex	Люблю	2500991
Tarkan	Dudu	2500538
Triplex	Ирония судьбы 2005	2501046
	Служебный роман	2500405
"7-40"	Еврейский танец	2500240
"БРИГАДА"	Triplex	2500237
	Из сериала	2500037
"БРИБУМЕР"		2500600
Валерия и С.Пехья	Ты грустишь	2500992
ВИА Гра		
	Мир, о котором я не знала до тебя	2501098
"В мире животных"	Alonette	2500349
Зацепин и Кадышева	Широка река	2500851
Звери	Южная Ночь	2501048
"Бумер"	Мобильник	2500200
	Никого не жалко	2500350
	Привет Морриконе	2500351

Гімн України		2500236
Глюкоза	Снег идёт	2501093
Дима Билан	На берегу неба	2500955
Жанна Фриске	Вишнёвая смола	2501042
Ирина Билик	"Джентельмены удачи"	2500403
Елена Кукарская	По маленькой	2501097
Жанна Фриске	Лала	2501054
Ирина Билик	О любви	2501099
	Если Ты Хочешь	2500932
Ирина Дубцова	О нём	2500640
Корнелию	Город которого нет	2500328
Корни	Вика	2500641
Криминальное Чтиво	Misirlou	2500027
М.Круг	Владимирский централ	2500042
Мурка		2500036
Наталья Подольская	Поздно	2501096
Мистер Кредо	Медляк	2500333
Разом нас багато...		2501036

Несчастный Случай		
Генералы	Песчаных Карьеров	2500352
Океан Ельзи	Вдусты	2501037
	Друг	2501038
	Холодно	2501039
	911	2501040
Р.Масюков	Аривидерчи	2501095
Серёга	Чёрный Бумер	2500537
Сердючка	Тук, тук, тук	2500912
Сиртаки		2500013
Талита Кум	Горяча і гірка	2501104
Тутси	100 свечей	2501094
Уматурман	Прасковья	2500830
	Ночной Дозор	2500815
	Проститься	2500934
	Ума Турман	2501025
Чай вдвоем	А ты всё ждёшь	2501014
"Shrek-2"		2500911

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



Як замовити java гру, поліфонічний рінгтон, анімаційну чи кольорову заставку?
Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС набрати 111, абонентам Київстар - набрати 3911, абонентам Ace&Base - набрати 466.

Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djice, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105335. Для абонентів Київстар, Djice ціна 3-х у.о. грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. **УВАГА!** Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java іgr на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рінгтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар, Djice потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення на короткий номер 7343. Ціна - 1,6 у.о. грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДЖИНС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 10486712XXXXXX, де XXXXXX - код замовлення. Ціна-8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення. **Увага!** Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.

JAVA ІГРИ

36800180
Toss'n'Roll
Жартівлива гра про життя двох кумедних прибульців!

36800136
Turbo Camels
Такого ще не було!!!
Перегоди на верблюдах не кожному це під силу! А тобі?

36800033
Chix
Подолай 40 рівнів гри та в нагороду насолодишся чарівними і спокійними дівчатами!

36800130
Вибори
2004
Гра краще реальності

Анімаційні заставки підтримують моделі з кольоровим екраном: Nokia тільки просмолр (крім 2600), Siemens C65, CF62, CX65, M65, MC60, S65, ST60, SX1, Sony Ericsson K500, K700, T310, T610, T630, P800, P900, LG C1100, F2100, G5400, G7030, G7100, T5100, Samsung серії C, X, D, E (крім C100, C110).

АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



Підтримують NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

KAZANTIP	2004	2101681
Royal Gigolos	No Milk Today	2101812
Benassi Bros	Hit My Heart	2101392
O-Zone	Despre Time	2101543
Reflex	Люблю	2101814
Tarkan	Kuzu Kuzu	2101566
TRIPLEX	Ирония Судьбы 2005	2101894
Benny Benassi	Satisfaction	2100998
ВИА Гра	Мир, о котором я не знала	2101937

Винниция	Измученное сердце	2101792
Валерия и С.Пехья	Ты грустишь	2101860
Глюкоза	Снег идёт	2101932
Дима Билан	На берегу неба	2101791
Елена Кукарская	По маленькой	2101936
Жанна Фриске	Лала	2101893
Зацепин и Кадышева	Широка река	2101684
Наталья Подольская	Поздно	2101935
Талита Кум	Горяча і гірка	2101942
Тутси	100 свечей	2101933
Уматурман	Ночной Дозор	2101648
	Прасковья	2101658
	Проститься	2101689
	Ума Турман (intro)	2101879

Разом нас багато...		2101884
Частушки бабок ежек		2101662
Р.Масюков	Аривидерчи	2101934
Океан Ельзи	Друг	2101886
	Холодно	2101887
	Вдусты	2101885
Чай вдвоем	А ты всё ждёшь	2101878
Ирина Билик	О любви	2101938
	Если Ты Хочешь	2101772
Ирина Дубцова	О нём	2101446
В.Сердючка	Тук, тук, тук	2101754
Серёга	Чёрный Бумер	2101285
Корни	Вика	2101447
Rammstein	Amerika	2101691

Europe	The final countdown	2100046
"БРИБУМЕР"		2101680
"БУМЕР"	Мобильник	2100995
	Никого не жалко	2100996
	Привет Морриконе	2101088
Криминальное чтиво	Misirlou	2100146
Миссия Невыполнима		2100773
Джентельмены удачи		2100359
"БРИГАДА"	Город которого нет	2100891
		2100753
Мурка		2100018
М.Круг	Владимирский Централ	2100752
Гімн України		2100000
Гімн Ліги Чемпіонів		2101829

Підтримують: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8910, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450, Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ої серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛІСТІВКИ



Як замовити монофонічний рінгтон або листівку?

★ КІЇВСТАР GSM
Дочекайтесь отримання завантаження, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. **Увага!** Якщо ви робите замовлення на телефони Siemens, у кінці коду необхідно додати S. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

djuice
Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер Київстар 7343. Діагностика та ремонт мобільних телефонів та аксесуарів. Адреса: м. Київ, вул. М. Коцюбинського, 1/8. Діагностика та ремонт мобільних телефонів та аксесуарів. Адреса: м. Київ, вул. М. Коцюбинського, 1/8.

UMC
Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 10486712XXXXXX, де XXXXXX - код мелодії логотипа або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 10486712XXXXXX, де XXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення. Ліцензія Державного сервісу АА - 729189 від 22.12.2004р.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Властивості лідера –
**ШВИДКІСТЬ І
ТЕХНІКА**



Новий TFT-монітор Samsung 913N – це перший в світі 19" монітор з рекордною швидкістю реакції Magic Speed™ – всього 8 мс!

Надшвидка реакція робить цей монітор незамінним для перегляду DVD, особливо захоплюючих блок-бастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Ваші незабутні враження доповнить дизайн **Narrow Bezel** – надвузької рамки, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Функція настройки кольору **Magic Tune™** та функція **Magic Bright™**, яка дозволяє обрати режим яскравості та контрасту в залежності від програми користування, сьогодні є вже звичними для TFT-моніторів Samsung, і успішно підкреслюють їх високотехнологічні лідерські якості в новій моделі.

Алгірі (0482) 379706, 379707
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2352224

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



SAMSUNG